
TILT
MICROLOISIRS
MARATHON
DEUX MOIS ET MON TO 9
VÉCU
L'ENFER DES PÉRIPHÉRIQUES
BILAN
LES RÉVÉLATIONS DU SICOB
MYTHE
L'UNIVERS DES APPLE
AVENTURE
ACTION
SIMULATION
LE HIT PARADE DES SOFT LUDIQUES
INCONNU
PLONGÉE AU CŒUR DES NOUVELLES IMAGES
M 3085-25-18 F
N° 25 MENSUEL OCTOBRE 1985 - 18 F - BELGIQUE : 135 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 24,50 DH - ESPAGNE : 450 PESETAS.

ASN. Diffusion Optimisme serein

Sensible aux problèmes de distribution et à l'importance du rapport qualité/prix, Goldstar arrive...




Jean et Claude Taïeb

A.S.N. Diffusion s'était forgé un nom dans le milieu de la micro-informatique avec l'*Oric*, dont le succès en France avait dépassé celui rencontré en Grande-Bretagne, pays d'origine de la machine. Aujourd'hui, Claude et Jean Taïeb se sont convertis au *M.S.X.* à travers Goldstar, société coréenne. *« Ce SICOB est pour nous une confirmation de la gamme explique Jean Taïeb. Nous proposons le Goldstar à un prix d'appel, de 2 590 francs, et un ensemble de périphériques à des prix eux aussi très compétitifs : imprimante, lecteur de disquettes, moniteur. Nous croyons beaucoup au facteur prix. Notre machine est identique à d'autres M.S.X. vendus beaucoup plus chers. Ces prix sont possibles grâce à une fabrication totalement automatisée et dont la fiabilité est presque totale. Goldstar s'engage à un taux de retour de 1 % maximum. Il ne faut pas oublier que Goldstar est un groupe énorme, qui a décidé de s'intéresser de près au marché européen. Il est très attentif à nos remarques et suggestions. »* Jean et Claude Taïeb affichent un optimisme tranquille. Pour eux, le marché reste porteur, malgré une baisse de l'euphorie qui régnait ces dernières années. Ils se font plus critiques sur l'organisation de la distribution. *« Les revendeurs sont beaucoup trop diversifiés, ce qui entraîne des problèmes de stock, des difficultés pour promouvoir les modèles. »*

Commodore la conquête de l'ouest

La France, terrain en friche ? Commodore en est persuadé et affiche les ambitions du laboureur numéro un.

Chez Commodore France, le SICOB équivaut à la relève de la garde. Le vieux grognard méritant alias le *C 64* fait place à un jeune et fringuant officier, j'ai nommé : le C 128. Un fameux lascar qui intègre l'expérience et les logiciels de son aîné, plus 64 K de mémoire, un mode CP/M, une souris et des performances graphiques et sonores remarquables.
Le tout pour 4 000 F.
Le *Plus/4* classique, un peu essoufflé, reprend du poil de la bête avec deux *packages* différents qui le resituent dans les machines bon marché d'initiation à la bureautique. Le premier, à 3 990 F englobe système RVB, unité de disquettes et le logiciel *Virgule*, un traitement de texte de 130 000 mots. A quoi le second, pour 6 690 F, ajoute une imprimante à marguerite. L'*Amiga*, la Rolls Royce du hobbyste, le multitâche fonctionnant sous MS DOS pointe le bout de son nez. Seuls les avertis, — entre autre la presse — ont eu l'insigne honneur de le voir à l'ouvrage. Impressionnant. Sans compter les deux PC, *PC 10* (17 950 F) et *PC 20* (28 900 F) à disque dur sortis il y a quelques mois. Visiblement Commodore s'attaque en masse au créneau du micro-ordinateur personnel (à ne pas confondre avec domestique ou familial selon les intéressés).
L'ambition de Commodore France, filiale créée en février dernier qui d'ici à la fin de l'année comptera une cinquantaine de personnes, brille par sa simplicité : *« être le numéro un »*, ainsi que l'explique Laurence Fruleux, directrice du marketing.

IBM La force tranquille

Informer, rassurer, le crédo d'IBM est clair. Et les résultats confirment la puissance du géant US.

Circonspection et prudence règnent chez IBM. Lassés d'être présentés comme des prédateurs, ils soignent leur image de marque et toute information est soigneusement pensée et filtrée. Nous avons pu, néanmoins recueillir les impressions de Jean Louis Remy, attaché de presse. *« Le SICOB est une manifestation importante. Une des deux manifestations majeures pour IBM avec le « forum IBM PC. » Mais ce n'est pas un moment clef de la vie de notre entreprise. Nous publions nos résultats tous les trimestres et notre stratégie annuelle n'est pas axée sur cet évènement. L'annonce d'un nouveau produit se fait à l'échelle mondiale ou européenne même si nous profitons éventuellement de cette occasion pour présenter une nouveauté. Le SICOB est un très bon salon pour une entreprise peu importante qui a besoin d'une vitrine, la notre est permanente. On ne vend pas au SICOB, c'est un must mais surtout au niveau de l'information du grand public. Pour la vente ce sont nos distributeurs agréés qui servent de relai et eux ont un intérêt commercial à être présent. Notre but au SICOB est d'intéresser les gens et de les rassurer dans un premier temps. »*
IBM présentait deux stands au salon. Dans le premier la firme donnait sa vision de l'entreprise par le biais du poste de travail de la secrétaire, du cadre administratif ou de l'ingénieur utilisant le dessin graphique. Sur ce stand vous pouviez prendre rendez-vous pour une démonstration au calme dans un des bureaux de la tour Septentrion. *« Deux attitudes sont observables au SICOB, celle du curieux qui passe et celle de la personne réellement intéressée qui vient pour apprendre. Le côté foire du SICOB ne se prête pas à un exposé sérieux. C'est pourquoi nous renvoyons nos clients vers notre centre de démonstration. Nous effectuons, ainsi une sorte de sélection par la motivation. »* Le second était réservé à l'emploi : présentation de la compagnie, de sa philosophie d'embauche. Avis aux amateurs prêts à faire leur trou dans l'univers impitoyable du géant.
Quant au marché de la micro-informatique, les journalistes sont, selon Monsieur Rémy, trop friants de mauvaises nouvelles. *« La micro ne va pas aussi mal que le dit presse. Certes la croissance est moins forte que les taux annoncés il y a deux ou trois ans par les experts, mais le taux de croissance n'en est pas moins correct. Nous avons quintuplé notre chiffre d'affaires en France de 83 à 84 pour le PC (personal computer). Les ventes en 85 s'annoncent florissantes avec plus de 50 % de hausse, même si à cet égard le dernier trimestre est toujours très important. On n'a pas remarqué une évolution du marché français de 84 à 85. L'Allemagne se place en tête pour l'Europe puis viennent la France et la Grande-Bretagne et finalement l'Italie, plus anarchique. A l'heure actuelle le marché se restructure. Il y avait peut-être trop de partants sur un marché très professionnel et concurrentiel. Le client sait maintenant ce qu'il veut. Dans le concert des constructeurs, nous occupons une place confortable. »* IBM renvoit donc une image confiante et sure de soi : la force tranquille.

Espace micro 48 h top chrono

Vendeur ciblé et compétent, Espace Micro reste « le » distributeur du Dragon. Pour le meilleur...

Espace Micro n'est pas seulement l'un des principaux magasins d'informatique familiale et professionnelle du Xe arrondissement de Paris. C'est également le distributeur privilégié des ordinateurs *Dragon* et *Einstein Tatung*, importés en France par Goal Computer. Les préoccupations de Franck Algart rejoignent donc à la fois celles des importateurs, distributeurs, et revendeurs de matériel et de logiciels. *« Notre souci est de satisfaire nos clients,* explique-t-il. *Pour cette raison, nous mettons en place un procédé de distribution de logiciels spectaculaire. Chez nous, désormais, il n'y a plus de catalogue. Il est impossible de posséder en stock l'ensemble des logiciels existants sur le marché. Au lieu de cela, nous nous engageons à fournir sous quarante-huit heures n'importe quel logiciel, même inédit en France. Chez nous il n'y a plus de titres introuvables. »*



Franck Algart

DANGEREUSEMENT VÔTRE





L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accés à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt : Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accés séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante palallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :

Basic Français	150
Cours de Basic	150
Compilateur LM	172
J'apprends le Forth	172
LOGO	150
Assembleur	260
Moniteur 1.0	140

Educatifs :

Conjugaisons	100
Planète bleue (Géogr.)	120
CALORIC (diététique)	100
Calcul Mental	120
Course aux lettres	95
J'apprends l'anglais	140
TIC TAC	120

Dessin :

D.A.O	100
ORIGRAPHE	290
J'apprend la CAO	180
Images	
VORTEXTE (trait.texte)	**240 F**
Musique :	
Editeur musical	95

et les jeux...

Cobra pinball	140
Meurtre à grande vitesse	180
1815 (Wargame)	160
Super Jeep	120
Scuba Dive	80
Green Cross Toad	85

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :

La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.
Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.
Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

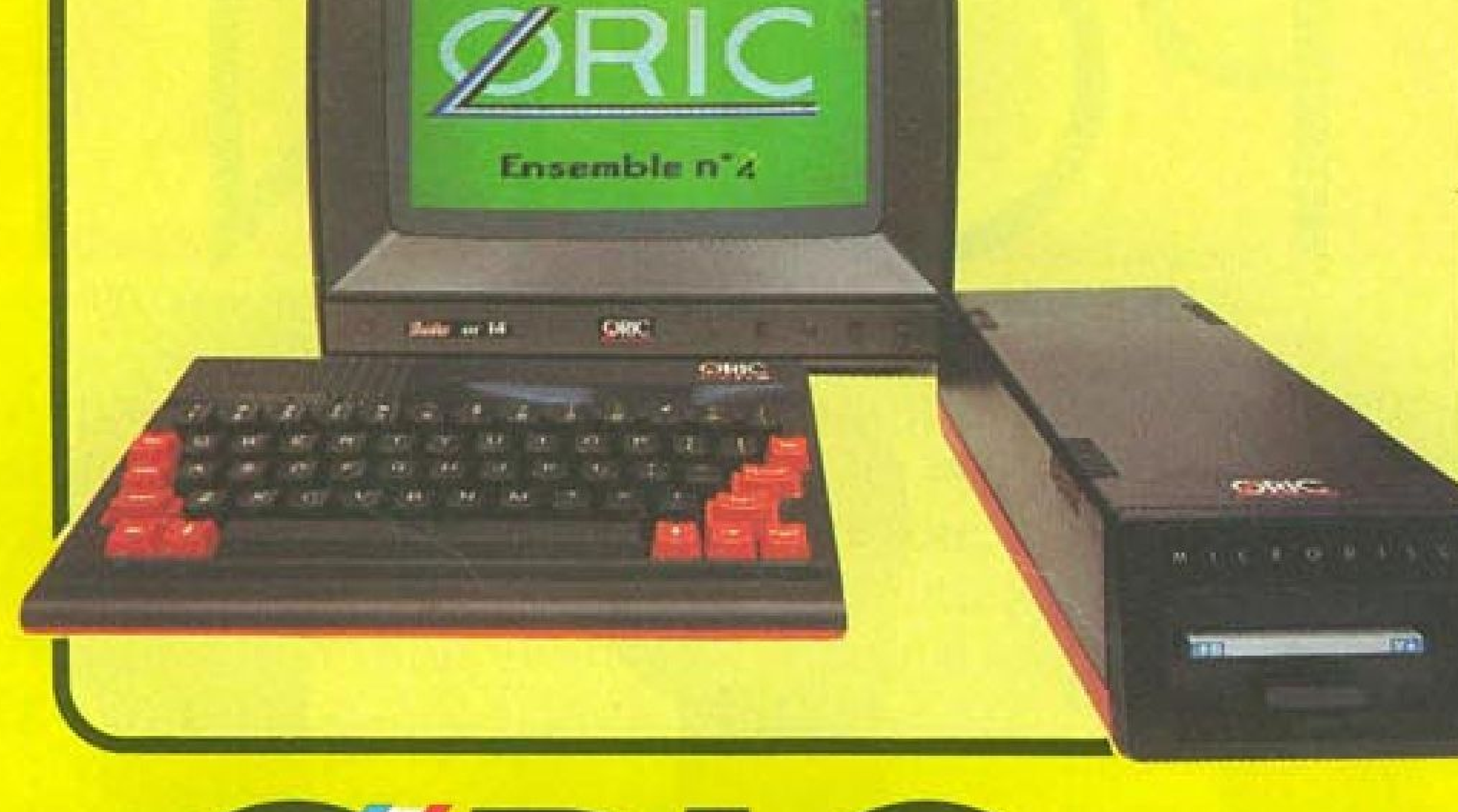
Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : .... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : .... **3490 F**





Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à



39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M. ....
Rue ....
Code ...... Ville ......

désire commander les matériels et logiciels suivants :

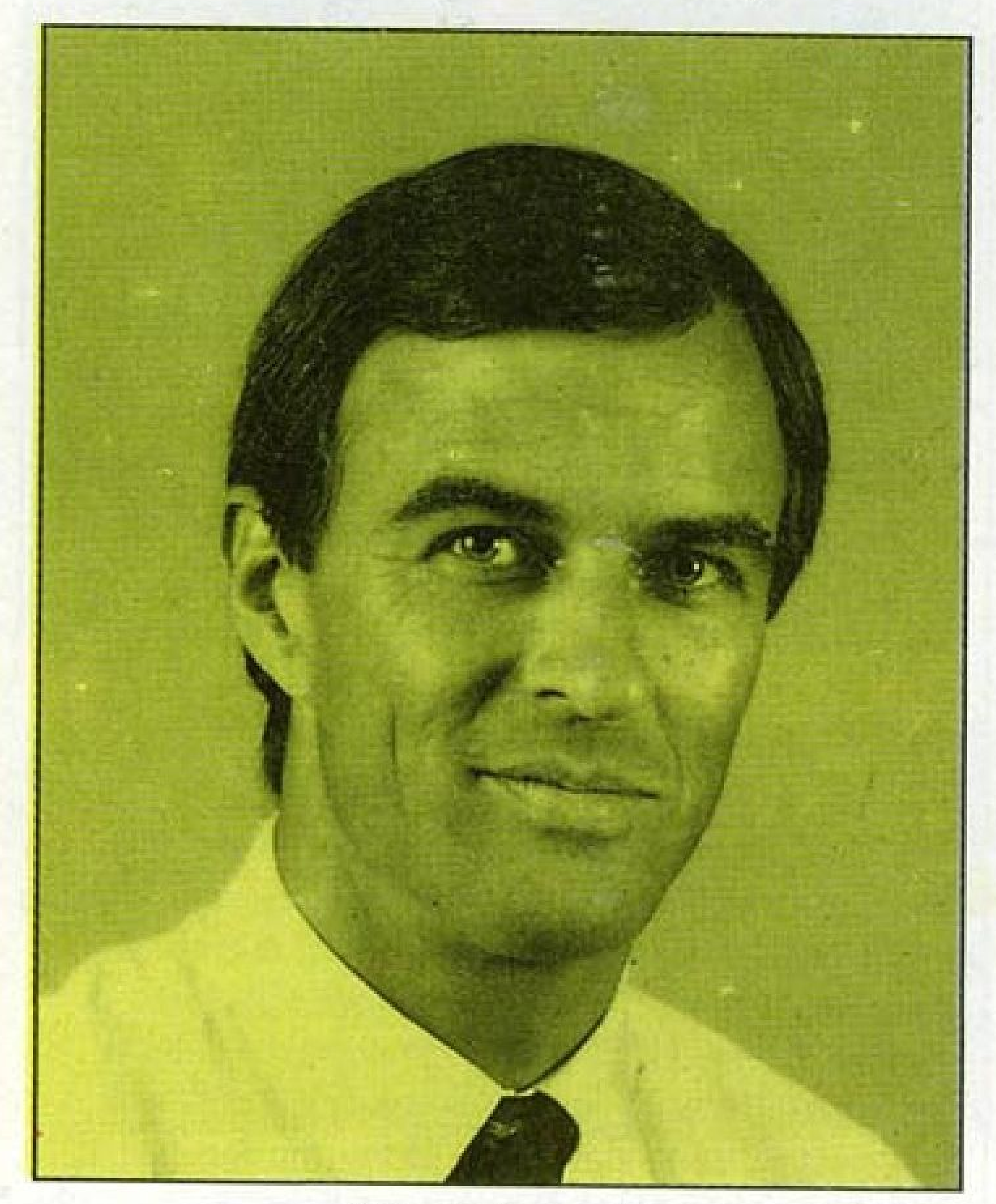
Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par ....

T 110

Philips
L'avenir appartient à la communication

Groupe tentaculaire, Philips se moque des modes et des passions. Seul objectif : s'imposer en douceur... et en puissance.


Patrick Fauquette

Philips, c'est géant. Avec ses deux stands, l'un aux boutiques, l'autre à la Défense, le groupe ne passait pas inaperçu, principalement à cause de sa gamme d'ordinateurs professionnels, mais aussi avec son ensemble familial, le *M.S.X. 8 020*. Les esprits chagrins noteront que Philips commercialise son *M.S.X.* avec un an de retard, et que sa présentation au SICOB ne constitue pas une nouveauté. Patrick Fauquette montre un certain agacement face à ces critiques. *« Peu de gens comprennent la stratégie d'un groupe comme le nôtre. L'avenir appartient à la communication, et nous sommes certainement les plus performants au monde dans ce domaine. Notre savoir-faire est presque unique, et la signature d'un récent accord avec Kyocera, pour la création d'une nouvelle société, « New media system », renforce encore notre position. Le M.S.X. trouve sa place dans cet ensemble, non plus comme simple ordinateur isolé, mais comme faisant partie d'un système complet avec vidéo, CD Rom, magnétoscope, etc. »*

Philips insiste sur sa politique à très long terme, élaborée à la suite de nombreux contacts. *« Nous n'avons pas les mêmes préoccupations que ceux qui ne fabriquent que de la micro. Pour survivre, ces derniers doivent se montrer très agressifs, réussir en permanence des « coups ». Nous, au contraire, suivons une politique réfléchie, cohérente. »*

Sur le stand Philips, ni *M.S.X. II*, ni *CD Rom*, car ces produits ne sont pas encore commercialisables. Ils seront présentés au moment opportun, pour ne pas embrouiller le consommateur. On laisse les journalistes, ces incorrigibles curieux, rêver — et faire rêver — sur les applications futures de la micro-informatique, comme par exemple le pilotage d'un disque numérique « son — image — sauvegarde de données. » Mais en attendant que toutes ces innovations soient à la fois au point techniquement et accessibles financièrement, Philips préfère jouer la sécurité, ne pas décevoir les consommateurs, et laisse couler, placide, le flot des critiques de ceux qui ne jurent que par la dernière nouveauté géniale et définitive, sûr de sa réussite à long terme.

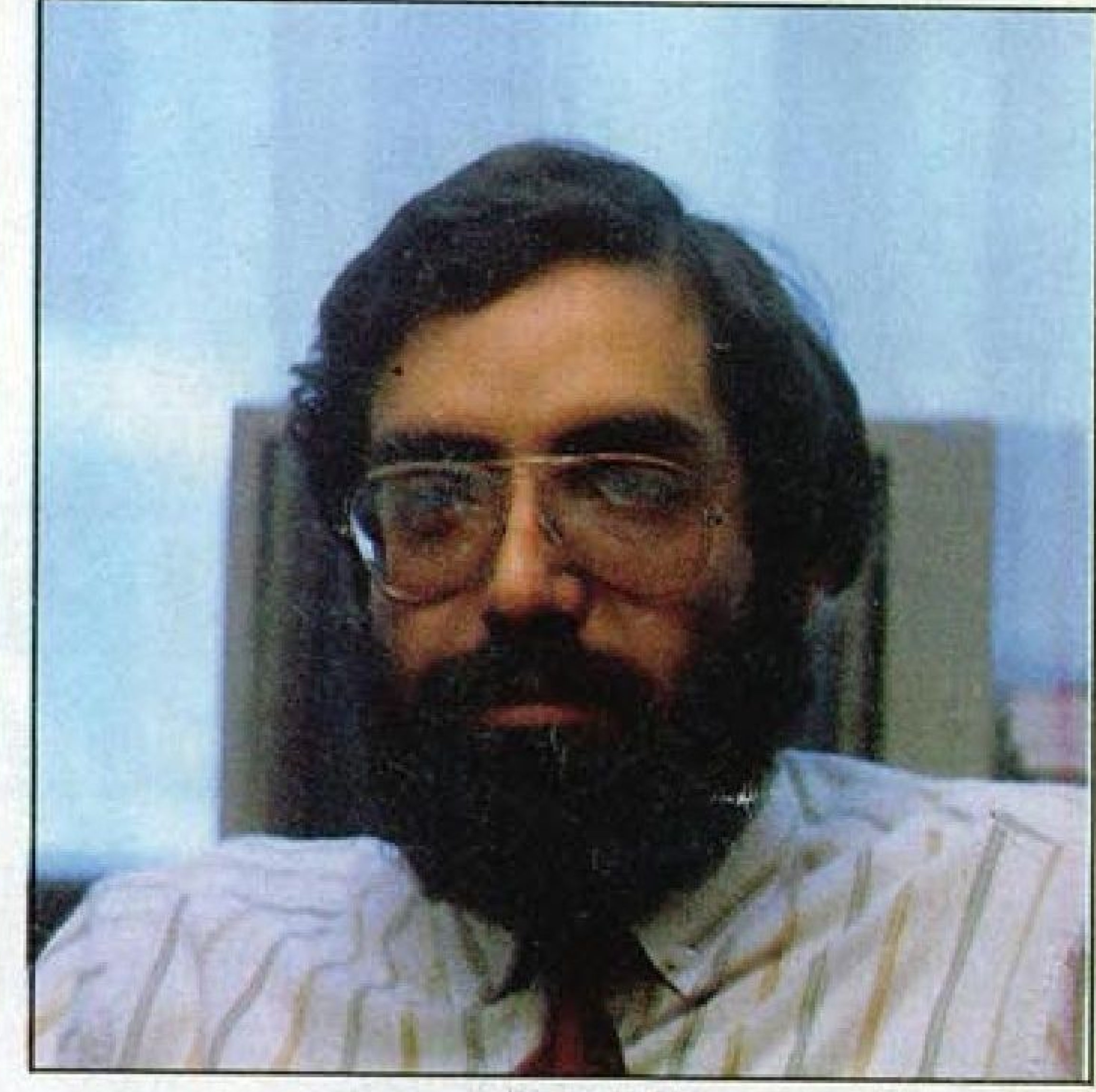
Eureka
Le second souffle de l'Oric

Atmos amélioré, *Stratos* renaissant, Eureka donne du fil à retordre à ses concurrents. Good luck...

Eureka, le nouveau propriétaire d'Oric, affiche un optimisme sans faille. L'*Atmos*, proposé en quatre configurations différentes (moniteur monochrome ou couleur, lecteur de cassettes ou de disquettes), semblerait, selon les informations émanant de son nouveau constructeur, retrouver un second souffle là où beaucoup l'avait déjà enterré et avoir gommé plusieurs de ses défauts. *« Les ventes ont redémarré dès l'été*, remarque Jean-Claude Thalar, *et nous devrions atteindre cet automne les quinze ou vingt mille unités. Nous avons de gros espoirs ».*

Et pour la fin de l'année, coucou le revoilou, le *Stratos* en personne. Bâti autour du même microprocesseur que celui de l'*Atmos*, le 6502, il offre une définition comparable. Il dispose de 62 K de mémoire vive (37 K utilisateur Basic). Le Basic est géré par un système d'exploitation musclé, le RANDOS (random acces directory operating system), et possède les fonctions « help » « auto » « renum » « delete » et une trentaine d'instructions inédites, dont plusieurs affectées au graphisme. Malheureusement l'instruction « sprite » manque toujours à l'appel. Enfin, le *Stratos* est compatible avec l'*Atmos*, ce qui lui offre d'entrée une belle bibliothèque de logiciels.

Côté logiciels, justement Eureka propose une série éducative (musique, français, graphisme,


Jean-Claude Thalar

etc.). Mais le titre phare de cette rentrée, c'est *Dangereusement vôtre*, avec l'agent très spécial 007 soi-même, entièrement francisé. Trois épisodes mêlant l'action et l'aventure, pour *C 64*, *Oric*, *Amstrad*, *Spectrum*, et en préparation pour *M.S.X.*, *Apple II* et *Enterprise* (voir critique de la version anglaise *A view to kill* dans *Tilt* n° 24).



NOUVEAU! DES DISQUETTES POUR AMSTRAD

ATARI 2600
239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS .... 75 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
KEYSTONE KAPERS	275 F
TENNIS	329 F
MOONSWEEPER	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

POPEYE	99 F
THRESHOLD	99 F
OILS WELL	99 F
EVOLUTION	99 F
BC'S QUEST FOR TIRES	119 F

MATTEL INTELLIVISION
SUPER PROMOTION
119 F

ICE TRECK
BEAUTY AND THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER

TRON DEADLY DISC	129 F
MAZE A TRON	129 F
OKEY	129 F
GOLF	129 F
BASKET	129 F
FROG BOG	129 F
TENNIS	149 F
BOXING	149 F
SOCCER (FOOT)	165 F
ARMOR BATTLE	165 F
SEA BATTLE	165 F
SPACE BATTLE	165 F
VECTRON	195 F
MISSION X	195 F
SUB HUNT	195 F
CHESS	225 F

THOMSON TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	120 F
YETI	145 F
SUPER TENNIS	195 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
LE GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	160 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	245 F
SCRABBLE	245 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	125 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER	160 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE (ere)	109 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815	129 F
TRIATHLON (ere)	135 F
COBRA PINBALL	120 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
DIAMANT ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR OR GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F
STAR	125 F
SECRET DU TOMBEAU	145 F

MSX

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	75 F
CHUCKY EGG	75 F
GHOSTBUSTER NF	125 F
DECATHLON NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	125 F
PATHFINDER NF	125 F
BEAM RIDER NF	125 F
HERO NF	125 F
PITFALL NF	125 F
RIVER RAID NF	125 F
MANDRAGORE NF	245 F
HERCULE NF	140 F

APPLE

MASTER OF THE LAMPS NF	275 F
THE GREAT US ROAD RACE NF	275 F
GHOSTBUSTER NF	275 F
PITFALL II NF	275 F
HERO NF	275 F
DESIGNER PENCIL NF	275 F
TRACER FUNCTION NF	275 F
MIND SHADOW NF	275 F
SPACE SHUTTLE NF	275 F
TRANSAT NF	269 F
SCRABBLE FRANÇAIS	345 F

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.*
* Vous bénéficierez ausi des opérations spéciales réservées aux membres!

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

AMSTRAD NOUVEAUTES!

BRUCE LEE NF	95 F
FRANK BRUNOS BOXING NF	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	95 F
HYPER SPORTS	95 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
POLE POSITION NF	95 F
RAID OVER MOSCOW NF	95 F
STREET HAWK	95 F
GREMLINS	109 F
GUTTER (ere)	109 F
LE SURVIVANT (ere)	109 F
MASTER OF THE LAMPS NF	109 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	109 F
MATCH POINT TENNIS NF	119 F
3D FIGHT (Fr)	119 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr)	119 F
CHIROLOGIE (ere)	119 F
ONE ON ONE	119
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
THEATRE EUROPE (Fr)	119 F
ARHON NF	139 F
MANAGER (ere)	139 F
PLANETE BASE (Fr)	139 F
3D MEGACODE (Fr)	159 F

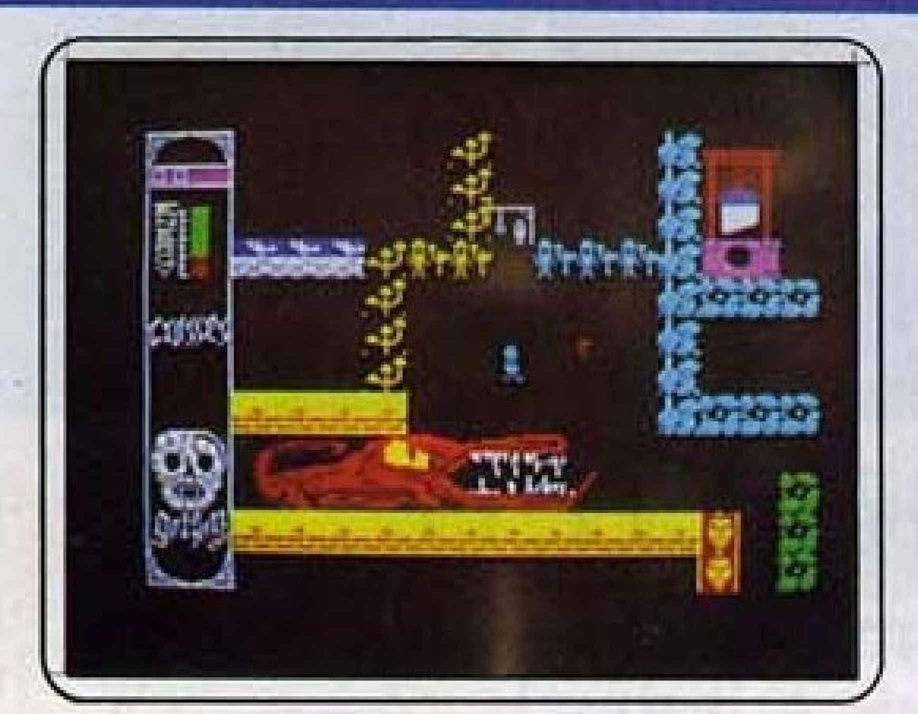
HIT PARADE

BEACH HEAD NF	95 F
DECATHLON NF	95 F
ALIEN 8 NF	99 F
KNIGHT LORE	99 F
FIGHTER PILOT	99 F
SORCERY NF	105 F
JUMP JET	109 F
BATAILLE POUR MIDWAY (Fr)	119 F
MACADAM BUMPER	140 F
RALLYE II	159 F

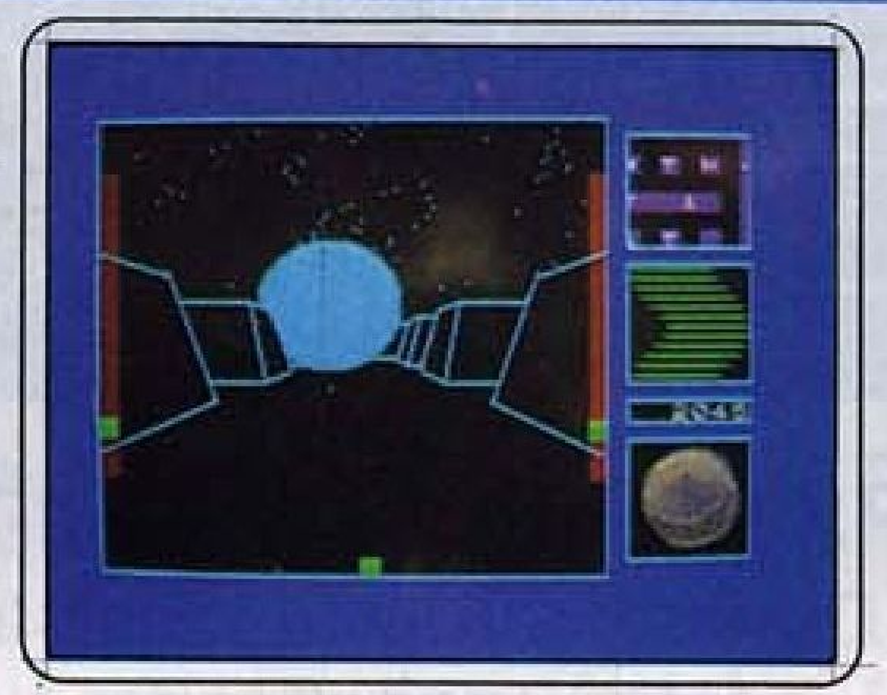
FLIGHT 737	75 F
FOREST AT WORLD END	75 F
FRUTY FRANKY	75 F
HUNCHBACK	75 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
MESSAGE FROM ANDROM	75 F
3D STAR STRIKE	89 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
MANIC MINER	89 F
ST SNOOKER	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
PYJAMARAMA	99 F
STAR COMMANDO	99 F
GHOSTBUSTER NF	110 F
MISSION DELTA (ere)	110 F
COBRA PINBALL (Fr)	119 F
HARD HAT MACK	119 F
MICROSAPIENS (ere)	119 F
MILLIONNAIRE (ere)	119 F
STRESS	119 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	149 F
MEURTRE A GDE VITESSE	159 F

DISQUETTES

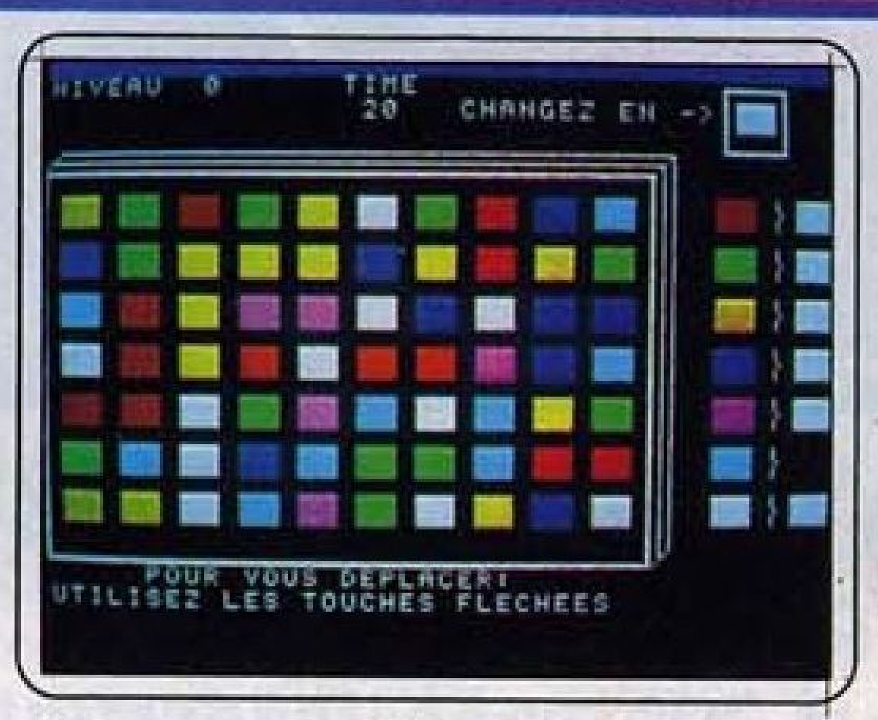
HARRIER ATTACK	135 F
SORCERY	135 F
FIGHTER PILOT	135 F
MUTAN MONTY	135 F
SPLAT	135 F
QUACK A JACK	135 F
HUNTER KILLER	135 F
ELECTRO FREDDY	135 F
ROLAND IN TIME	135 F
MASTER CHESS	135 F
SPANNERMAN	135 F
ROLAND IN CAVE	135 F
PUNCY	135 F



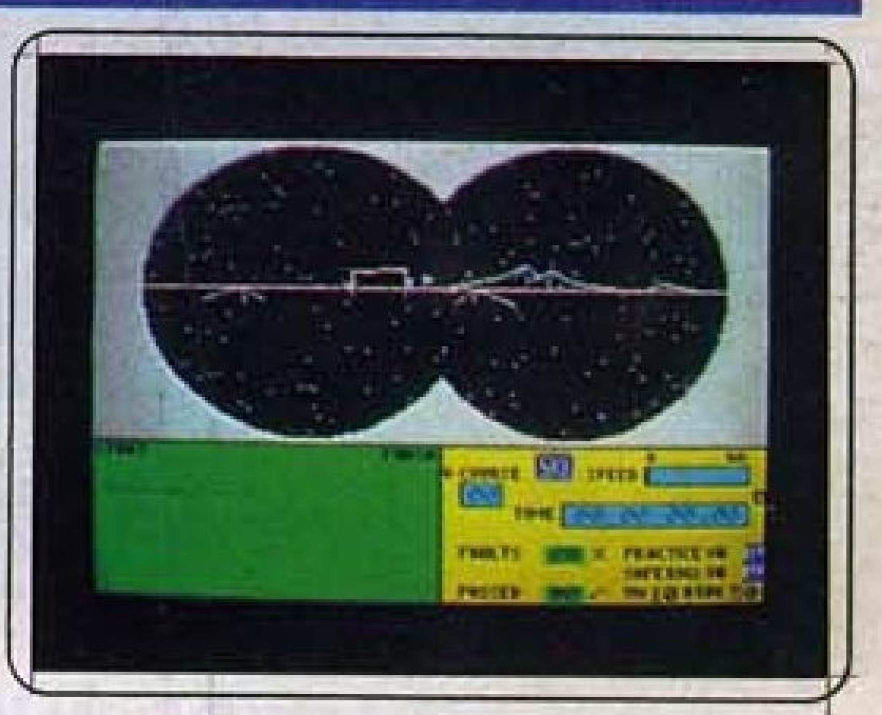
Go to hell : par votre faute, votre ami se retrouve en enfer. Maintenant, il faut l'en sortir. Dans le labyrinthe vous serez poursuivi par des créatures démoniaques. Seules les croix sacrées permettront de vous en sortir. Un style de jeu trop classique. (K7 Triple Six pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Gyron : à bord de votre véhicule, vous allez parcourir l'immense labyrinthe et tenter de découvrir la « place de la sagesse ». Les sphères célestes et les tours du silence gêneront votre progression. A conseiller surtout aux inconditionnels des labyrinthes. (K7 Firebird pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Coloric : un jeu d'habileté et de réflexion, où l'on doit unifier la coloration d'un quadrillage, par une succession de transformations, chaque couleur se changeant en une autre, selon une grille qui se modifie elle-même. Pas si facile. (K7 Free Game Blot pour *EXL 100*, existe pour *Oric/Atmos*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



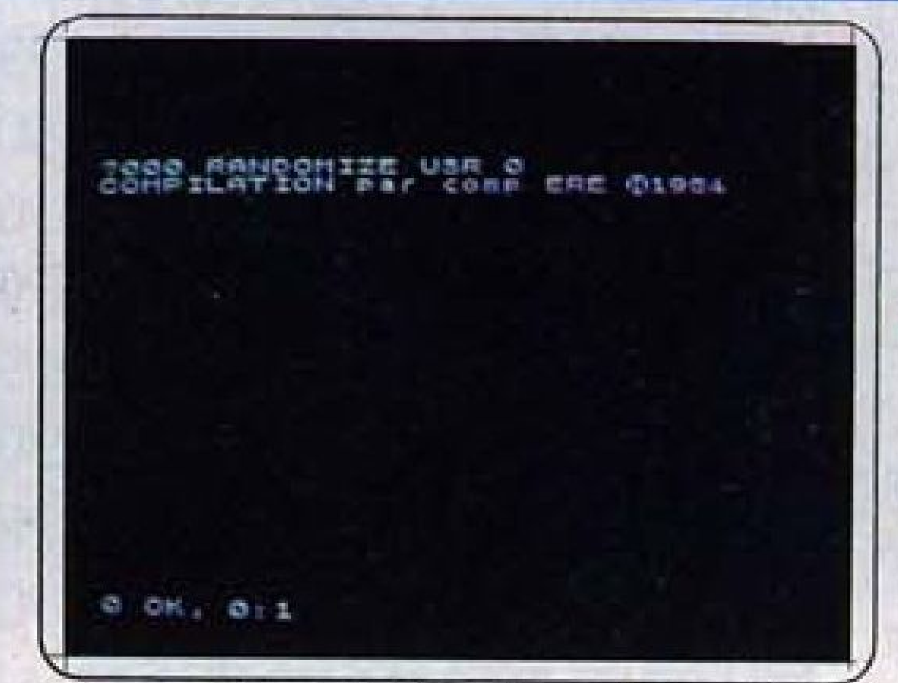
Ski star 2000 : vous allez skier sur l'un des circuits proposés ou créer le vôtre. Les règles de la « glisse » sont bien respectées, mais on distingue mal les portes et de plus l'inclinaison de la piste dans les virages fait plus penser à un avion qu'à du ski. (K7 Richard Shepherd pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



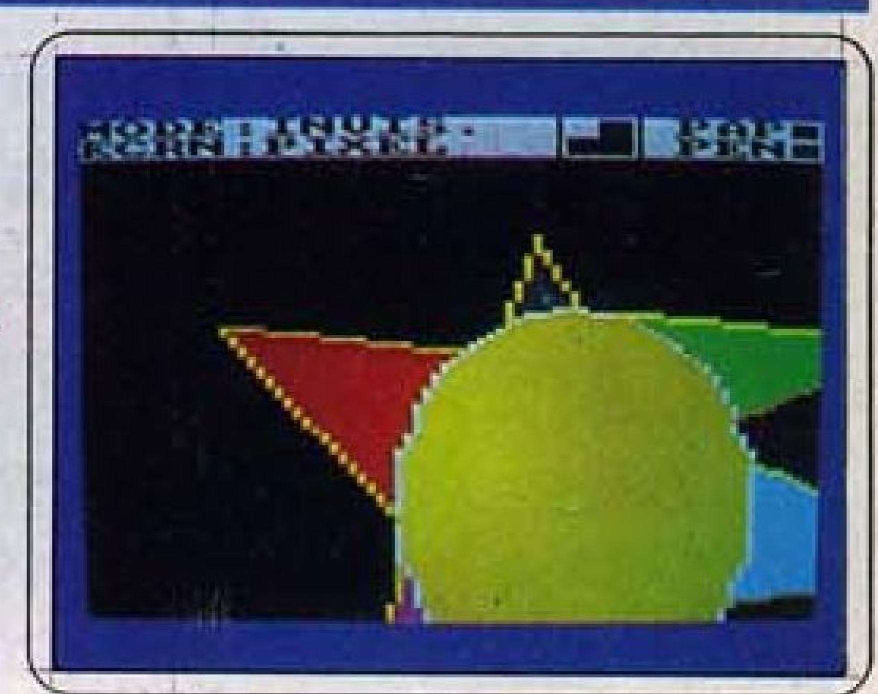
Aquad : poisson affamé vous dévorez tout sur votre passage en vous faufilant dans les dédales d'un labyrinthe évolutif. Des monstres sous-marins vous guettent. Sans surprise, ce réchauffé du *Pac Man* est incolore, inodore et sans saveur. Les gloutons resteront sur leur faim. (K7 Norsoft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★).



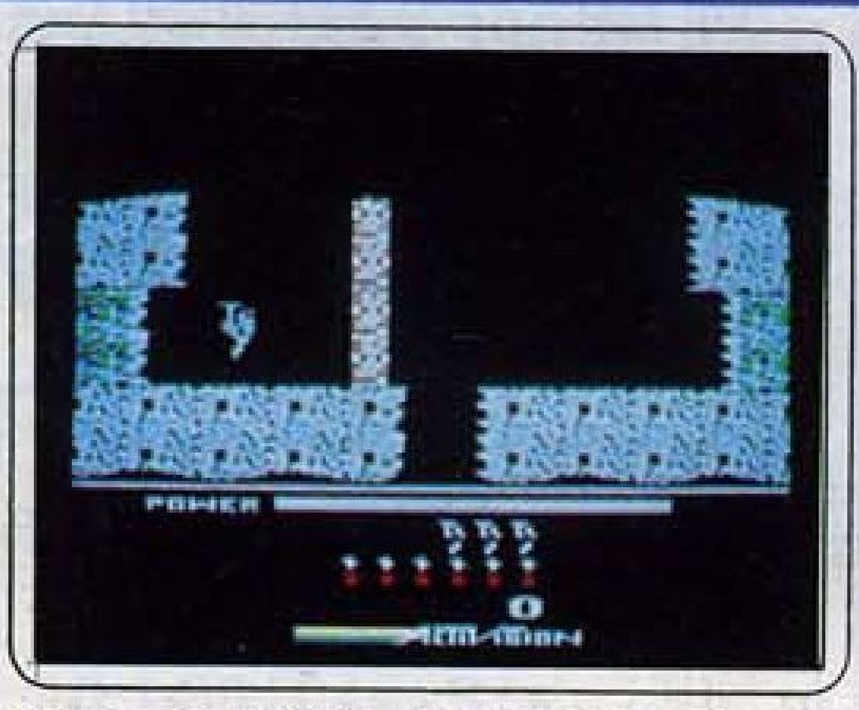
Melt down at Magalopolis : pour éviter la surchauffe de cette grande centrale nucléaire, il vous faudra désamorcer plus de cent cinquante chambres nucléaires et éviter la radio-activité. Arcade 100 % action sur un thème classique. (Disquette Cosmi pour *Atari 400* et *800*. Prix : B). Intérêt : ★★★).



Compilateur intégral : combinez la facilité du Basic et la rapidité du langage machine. Seules limitations, il ne faut pas changer les dimensions des tableaux en cours de programme et certaines instructions micro-drive ne sont pas compilables. (K7 Ere Informatique pour *Spectrum*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Salut l'artiste : les fonctions traditionnelles d'un bon logiciel de conception graphique : tracé, cercle, remplissage, pointillé, scrolling, texte, loupe, couleurs (2 à 16), complétées par l'échange de couleur qui modifie sélectivement certaines aires coloriées sans tout recopier (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



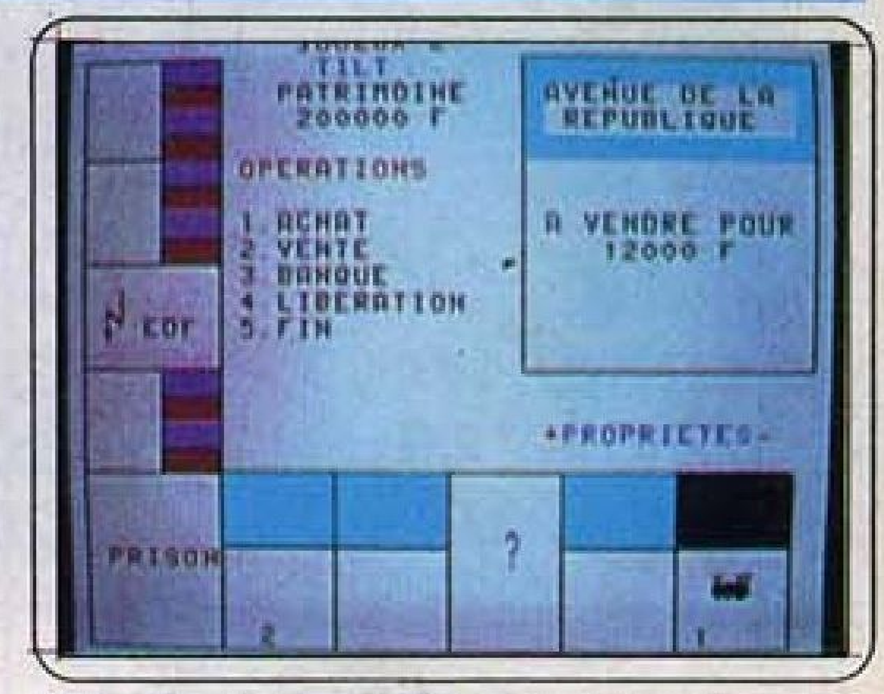
Hero : ce logiciel bien connu, où vous devez secourir de pauvres mineurs bloqués par des éboulements, est maintenant disponible sur *Apple II*. Les graphismes ont subi quelques améliorations mais restent encore très en deçà des possibilités de la machine. (Disquette Activision. Prix : D. Intérêt : ★★★★).



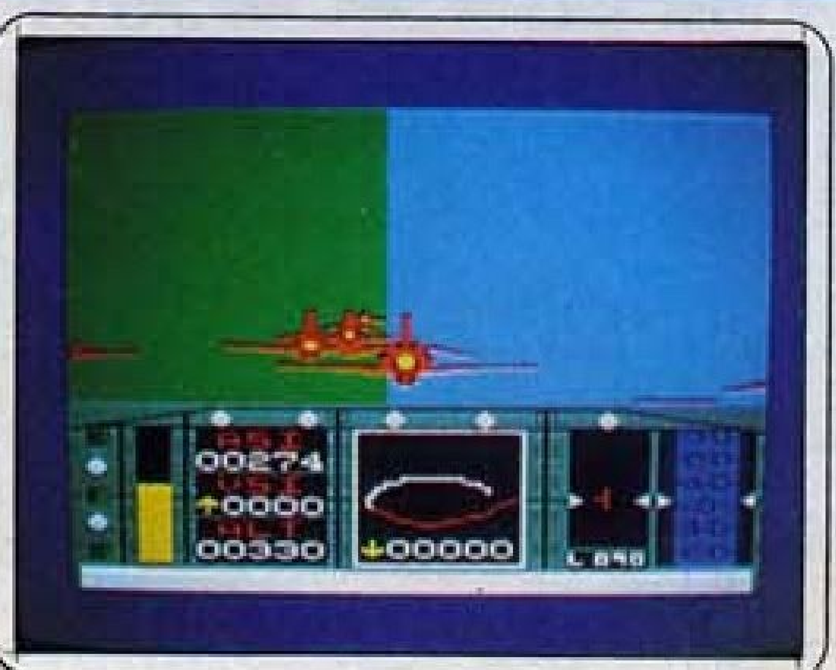
The Complete machine code Tutor : voici un excellent cours pour ceux qui désirent apprendre l'Assembleur Z 80. Le simulateur vous permettra de faire exécuter les instructions une à une, tandis que s'affichera la valeur des différents registres. (K7 New Generation Software pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★★).



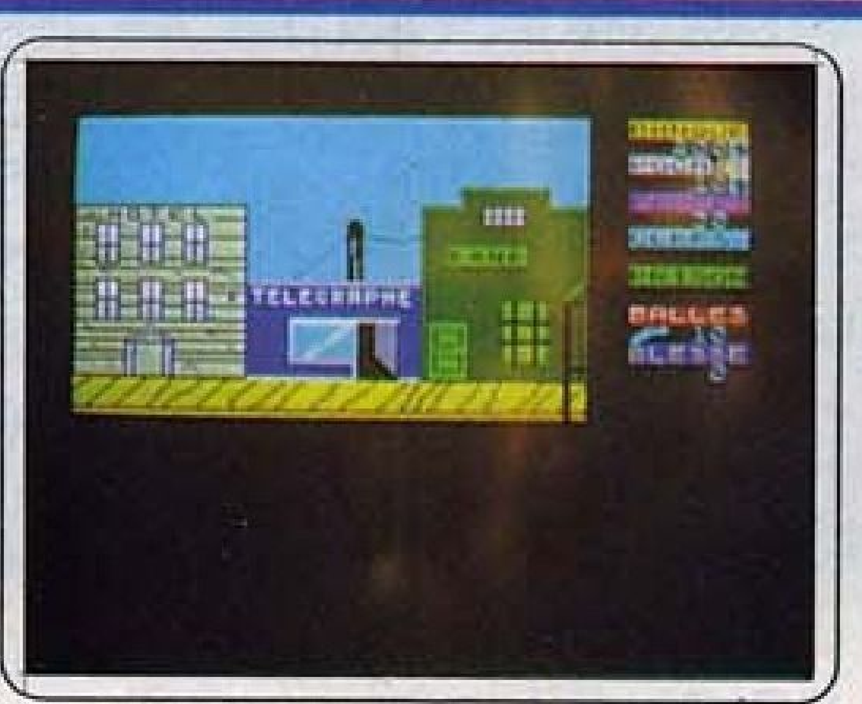
Pole Position : vous devez effectuer le plus de parcours possible en une minute et demie, tout en évitant de sortir de la route ou de percuter des voitures concurrentes. Le graphisme est de qualité mais les déplacements de la voiture un peu saccadés. (K7 Datasoft pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Monopolic : version informatisée du monopoly qui n'apporte rien, bien au contraire. Seule innovation, la possibilité de jouer contre l'ordinateur ce qui n'a en soi aucun intérêt. Le jeu y perd toute sa saveur. Pour le même prix mieux vaut se racheter le modèle classique. (K7 Matra Datasystem pour *Alice*. Prix : B. Intérêt : ★).



Red arrows : un simulateur d'acrobaties aériennes, en solo ou au sein d'une formation. Les commandes, simplifiées, s'effectuent au joystick. Mais il faut un grand entraînement pour garder sa place dans la formation au cours des figures imposées. (K7 Database software pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Carson city : c'est là que se cachent les six bandits qui ont volé votre bétail. Vous devrez interroger les habitants, en les payant au besoin, pour les retrouver, puis réussir à les mettre un à un en prison. Un bon jeu, original qui plaira aux amateurs de l'Ouest ! (K7 A.G.B. pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Biorythmes : dans la vie il y a les jours « avec » et les jours « sans » tant au point de vue intellectuel et émotionnel que physique. Dans un couple tout l'intérêt est d'être en phase. Côté calcul *Biorythmes* s'avère à la hauteur. Moins côté interprétation. (K7 Answare pour *TO7* et *MO5*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Brian Jacks Superstar Challenge : décidément tous les tubes passent sur *Amstrad*. Pas de surprises, les graphimes sont les mêmes que sur *Commodore* ainsi que les huit épreuves : canoé, pompes, natation, tir à l'arc, 100 mètres… Du travail en perspective pour votre poignet. (K7 Martech. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES !..

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5 ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

Appelez-nous vite !...

GUILLEMOT International Software B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE

- 10 MEGAHITS 115 F
- A VIEW TO A KILL 119 F
- ADVENTURE CONSTRUCTION 165 F
- ADVENTURE QUEST 95 F
- AIR WOLF 125 F
- ANKH 95 F
- ANTICIPITAL 89 F
- ARCHON 165 F
- ASTRO CHASE 85 F
- AZIMUTH (F) 105 F
- AZTEK 95 F
- BATTLE FOR MIDWAY (F) 115 F
- BATTLE FOR NORMANDY (D) 149 F
- BATTLE FOR NORMANDY 140 F
- BEACH HEAD II 129 F
- BEACH HEAD II (D) 175 F
- BEACH HEAD (D) 145 F
- BEACH HEAD (F) 95 F
- BEAMRIDER (F) 95 F
- BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD 125 F
- BLUE MAX (F) 95 F
- BOOTY 65 F
- BOULDERDASH 95 F
- BOULDERDASH II 118 F
- BOUNTY BOB STRIKES BACK (F) 95 F
- BREAK FEVER 85 F
- BRUCE LEE (D) 140 F
- BUCK ROGERS 95 F
- BUCK ROGERS (D) 145 F
- CADCAM WARRIOR 85 F
- CASTLE OF TERROR 105 F
- CAULDRON 95 F
- CAVERNS OF KAFKA 95 F
- CHOP LIFTER 125 F
- CIPHOID 9 125 F
- COLOSSUS CHESS 115 F
- COMBAT LEADER 145 F
- COMBAT LEADER (D) 145 F
- COMBAT LYNX (F) 95 F
- CONGO BONGO (D) 145 F
- CONGO BONGO (F) 95 F
- CYLU 65 F
- D. TH. DECATHLON 95 F
- DAMBUSTERS (D) 139 F
- DAMBUSTERS (F) 95 F
- DARK TOWER 95 F
- DAVID'S MIDNIGHT MAGIC 125 F
- DECATHLON (F) 95 F
- DEMON OF TOPAZE 95 F
- DESIGNER'S PENCIL (F) 105 F
- DRELBS (D) 145 F
- DROPZONE 95 F
- DROPZONE (D) 175 F
- E. KIDDS JUMP CHALLENGE 85 F
- ELIDON (F) 98 F
- ELITE 139 F
- ELITE (D) 215 F
- EMPIRE OF KARN 85 F
- ENTOMBED 105 F
- EVERYONE'S A WALLY 105 F
- F15 - STRIKE EAGLE (D) 149 F
- F 15 STRIKE EAGLE 145 F
- FIGHTER PILOT 105 F
- FIGHTER PILOT (D) 129 F
- FIONA RIDES OUT 109 F
- FIVE A SIDE FOOTBALL 89 F
- FIVE FIVE 85 F
- FLAK 95 F
- FOOTBALL MANAGER 95 F
- FORBIDDEN FOREST 95 F
- FORT APOCALYPSE (D) 145 F
- FORT APOCALYPSE (F) 95 F
- FOURTH PROTOCOL 149 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 99 F
- GATES OF DAWN 105 F
- GHETTO BLASTER 95 F
- GHOST CHASER 129 F
- GHOSTBUSTERS (F) 105 F
- GLIDER PILOT 125 F
- GRAND LARCENY 95 F
- GREMLINS 105 F
- GROG'S REVENGE (F) 95 F
- HAMPSTEAD 95 F
- HARD HAT MAC 125 F
- HAVOC 95 F
- HEADACHE 65 F
- HERBERT'S DUMMY RUN 119 F
- HERO (F) 95 F
- HUNTCHBACK II 85 F
- IMPOSSIBLE MISSION 125 F
- INDIANA JONES (F) 95 F
- INTERNATIONAL SOCCER 175 F
- JET SET WILLY 75 F
- JET SET WILLY II 85 F
- JUICE 75 F
- KENSINGTON 125 F
- KOKOTONI WILF 95 F
- KONG STRIKES BACK 85 F
- LODE RUNNER 125 F
- LORDS OF MIDNIGHT 75 F
- MACHINE LIGHTNING 239 F
- MANIC MINER 95 F
- MASTER OF THE LAMPS (F) 105 F
- MONSTER TRIVIA 95 F
- MOTOR CROSS 95 F
- MR. DO 95 F
- MR. ROBOT 95 F
- MUSIC STUDIO (F) 105 F
- MY CHESS II 95 F
- NATO COMMANDER 145 F
- NATO COMMANDER (D) 145 F
- NICK FALDO 129 F
- NODES OF YESOD 119 F
- NOW GAMES 115 F
- ON COURT TENNIS (F) 105 F
- ONE ON ONE 125 F
- PAC-MAN 95 F
- PASTFINDER (F) 105 F
- PEACE WOMEN 109 F
- PENETRATOR 85 F
- PINBALL CONSTRUCTION 165 F
- PITFALL II (F) 95 F
- PITSTOP II 105 F
- POLE POSITION (D) 145 F
- POLE POSITION (F) 95 F
- PSI WARRIOR 95 F
- PSYTRON 95 F
- PYJAMARAMA 75 F
- QUASIMODO 95 F
- RAID ON BUNGELING BAY 125 F
- RAID OVER MOSCOU (D) 175 F
- RAID OVER MOSCOU (F) 95 F
- RED MOON 99 F
- RIVER RAID (F) 95 F
- RODE RACE 105 F
- ROBIN OF SHERWOOD 129 F
- ROCK'N BOLT (F) 105 F
- ROCKY HORROR SHOW 109 F
- ROLAND'S RAT RACE 65 F
- RUPPERT 109 F
- SELECT 1 125 F
- SENTINEL 95 F
- SENTINEL (D) 135 F
- SHADES 125 F
- SHADOW FIRE 105 F
- SHADOW FIRE (D) 135 F
- SHERLOCK 125 F
- SHOOT THE RAPIDS 80 F
- SKY FOX (D) 129 F
- SKYFOX 129 F
- SLAPSHOT (Hockey / GI) 125 F
- SNOKIE 95 F
- SOLO FLIGHT (D) 149 F
- SOLO FLIGHT 145 F
- SPACE SHUTTLE (F) 95 F
- SPECIAL EDITION 105 F
- SPEED KING (D) 129 F
- SPEED KING 119 F
- SPIDERMAN 100 F
- SPITFIRE 40 125 F
- SPITFIRE ACE 95 F
- SPITFIRE ACE (D) 175 F
- SPY HUNTER 95 F
- SPY VC SPY 95 F
- STAFF OF KARNATH 95 F
- STELLAR 7 95 F
- STELLAR 7 (D) 129 F
- STRIP POKER 95 F
- STUNT BIKE 79 F
- SUICIDE STRIKE 95 F
- SUMMER GAMES 165 F
- SUMMER GAMES II 119 F
- SUPER HUEY 96 F
- SUPER HUEY (D) 139 F
- TALLADEGA 95 F
- TAPPER 95 F
- TAPPER (D) 135 F
- THE BULGE 115 F
- THE HOBBIT 165 F
- THE HOBBIT (D) 190 F
- THEATRE EUROPE 115 F
- THING ON A SPRING 105 F
- TIR NA NOG 125 F
- TORNADO LOW LEVEL 85 F
- TOUR DE FRANCE 109 F
- ULTIMA III (D) 245 F
- UP'N DOWN 95 F
- Way of the exploding fist (D) 139 F
- Way of the exploding fist 105 F
- WHITE LIGHTNING 189 F
- WHITE LIGHTNING (D) 243 F
- WORLD SERIES BASEBALL 95 F
- ZAXXON (D) 145 F
- ZAXXON (F) 95 F
- ZIM ZALA BIM 95 F

Nouveautés

- STEVE DAVIS SNOOKER 115 F
- KENNEDY APPROACH 125 F
- MERCENARY 125 F
- CHUCKIE EGG II 109 F
- THE RATS 109 F
- FINDERN KEEPERS 65 F
- HYPER SPORTS 79 F
- MASTER OF THE LAMPS (D) 179 F
- STARION 129 F
- SUMMER GAMES II (D) 175 F
- WIZARD LAIR 109 F
- BOXING 99 F
- CLASSIC ADVENTURE 89 F
- CONAN (D) 175 F
- GRAPHOLOGIE 135 F
- KARATEKA 129 F
- MAIL ORDER MONSTERS (D) 165 F
- MUSIC CONSTRUCTION (D) 165 F
- RACING DESTRUCTION (D) 165 F
- REALM OF IMPOSSIBILITY 129 F
- ROAD RACE (D) 129 F
- STEALTH 129 F
- WEB DIMENSION 105 F
- WIZARD AND PRINCESS (D) 189 F
- BLACKWYCHE 95 F

SPECTRUM

- 10 MEGAHITS 115 F
- 3D MOVER (F) 162 F
- A VIEW TO A KILL 119 F
- AIR WOLF 75 F
- ALIEN 8 99 F
- ANDROIDE (F) 67 F
- ARCHON 126 F
- AZIMATE 3000 79 F
- BACK PACKERS 89 F
- BASIC ETENDU (F) 162 F
- BATTLE FOR MIDWAY (F) 99 F
- BEACH HEAD (F) 85 F
- BEAMRIDER (F) 89 F
- BLUE MAX (F) 85 F
- BRIAN BLOODAXE 109 F
- BROADSTREET 105 F
- BRUCE LEE (F) 85 F
- BUCK ROGERS 85 F
- COBALT (F) 85 F
- CODENAME MAT II 119 F
- COMBAT LYNX (F) 95 F
- CONFUZION 95 F
- D. TH DECATHLON 85 F
- DAMBUSTERS 119 F
- DEATH STAR INTERCEPTOR 82 F
- DESIGNER'S PENCIL (F) 85 F
- DON JUAN et DRAGUEURS (F) 111 F
- DOOM DARKS REVENGE 94 F
- DRAGONTORC 95 F
- DYNAMITE DAN 95 F
- E. KIDDS JUMP CHALLENGE 85 F
- ENDURO (F) 89 F
- FALCON PATROL II 82 F
- FALL GUY 86 F
- FANTASTIC VOYAGE 82 F
- FIGHTER PILOT 89 F
- FLAK 91 F
- FOOTBALL MANAGER 85 F
- FORMULA ONE 98 F
- Franckie goes to Hollywood 109 F
- FRANK BRUNO'S BOXING 89 F
- FRANKENSTEIN 94 F
- GHOSTBUSTERS (F) 89 F
- GIFTS FROM THE GODS 95 F
- GLASS 108 F
- GREMLINS 115 F
- HAMPSTEAD 100 F
- HAVOC 95 F
- HELLFIRE 81 F
- HERBERT'S DUMMY RUN 119 F
- HERO (F) 89 F
- HEROES OF KARN 85 F
- HULK 100 F
- HUNCHBACK 78 F
- HUNTCHBACK II 78 F
- HYPER SPORTS 89 F
- JET PAC 72 F
- JET SET WILLY 75 F
- JUGGERNAUT 99 F
- KNIGHT LORE 95 F
- KOKOTONI WILF 75 F
- KONG STRIKES BACK 85 F
- LAZY JONES 85 F
- LODE RUNNER 95 F
- LOMBRIX (F) 85 F
- LORDS OF MIDNIGHT 65 F
- LORDS OF TIME 85 F
- LUNAR JETMAN 72 F
- MACADAM BUMPER (F) 144 F
- MANIC MINER 77 F
- MASTER CHESS 95 F
- MATCHDAY 89 F
- MATCHPOINT (Tennis) 85 F
- METABOLIS 99 F
- MICROSAPIENS (F) 126 F
- MILLIONNAIRE (F) 126 F
- MONTY IS INNOCENT 75 F
- MONTY MOLE 85 F
- MOON CRESTA 85 F
- MUGSY 81 F
- NICK FALDO 109 F
- NIGHT GUNNER 74 F
- NIGHT SHADE 129 F
- OBJECTIF ELYSEE (F) 111 F
- ONE ON ONE 119 F
- OTHELLO (F) 67 F
- PANIQUE (F) 64 F
- PENETRATOR 85 F
- PIPELINE SOS 103 F
- PITFALL II (F) 89 F
- POLE POSITION 95 F
- PROFANATION 99 F
- PROJECT FUTURE 75 F
- PSYTRON 85 F
- PYJAMARAMA 75 F
- RAID OVER MOSCOU (F) 85 F
- RED ARROWS 99 F
- RIVER RAID (F) 89 F
- ROBIN OF SHERWOOD 115 F
- ROCKY HORROR SHOW 94 F
- SABRE WULF 95 F
- SELECT 1 115 F
- SHADOW FIRE 105 F
- SHERLOCK HOLMES 145 F
- SIR LANCELOT 75 F
- SKOOL DAZE 95 F
- SOUTHERN BELLE 99 F
- SPACE SHUTTLE (F) 89 F
- SPIDERMAN 100 F
- SPORTS HERO 81 F
- SPY HUNTER 95 F
- SPY VS SPY 95 F
- STAR STRIKE 75 F
- STARION 125 F
- STEVE DAVIS SNOOKER 85 F
- SUPER PIPELINE II 95 F
- TALES OF ARABIAN NIGHTS 79 F
- TALOS 109 F
- TAPPER 95 F
- TECHNICIAN TED 95 F
- TERRAHAWKS 88 F
- THAT'S THE SPIRIT 109 F
- THE BULGE 115 F
- THE DUKES OF HAZZARD 82 F
- THE HOBBIT 165 F
- THE LEGEND OF AVALON 85 F
- THE SORCERER OF CLAYM. CASTLE 100 F
- TIR NA NOG 95 F
- TRASHMAN 75 F
- TRAVEL WITH TRASHMAN 75 F
- TWIN KINGDOM VALLEY 88 F
- UNDERWURLDE 95 F
- VOX (F) 162 F
- WAY OF THE EXPLODING FIST 119 F
- WHITE LIGHTNING 190 F
- WIZARD LAIR 95 F
- WORLD SERIES BASEBALL 84 F
- ZAXXON (F) 85 F
- ZXTRANS (F) 85 F

Nouveautés

- MORDON'S QUEST 89 F
- WARLORD 95 F
- FIVE FIVE 89 F
- ARNHEM 129 F
- D. TH. SUPERSTAR 89 F
- HIGHWAY ENCOUNTER 99 F
- LE SURVIVANT 108 F
- NOW GAMES 119 F

AMSTRAD

- A VIEW TO A KILL 129 F
- AHHH 95 F
- AIR TRAFFIC CONTROL 105 F
- CODE NAME MAT II 109 F
- ALIEN (D) 136 F
- ALIEN 8 99 F
- AMELIE MINUIT 120 F
- AMERICAN FOOT 95 F
- AMS ASM (D) 335 F
- AMS ASM (F) 290 F
- Azimuth head alignment tape 99 F
- BATTLE FOR MIDWAY (F) 115 F
- BEACH HEAD (F) 95 F
- BRAXX BLUFF (D) 136 F
- BRIAN JACK SUPERSTAR 99 F
- BRIAN'S BLOODAXE 119 F
- BUSINESS 149 F
- CENTER COURT TENNIS 115 F
- CENTRE COURT TENNIS (D) 136 F
- CHALLENGER 119 F
- CHOPPER SQUAD 65 F
- CHUCKIE EGG 95 F
- COBRA 109 F
- CODE NAME MAT II 109 F
- CODENAME MAT (D) 136 F
- COMBAR LYNX (F) 125 F
- CONFUZION 95 F
- D.A.O. 109 F
- D. TH DECATHLON 95 F
- DARK STAR 95 F
- DATA BASE 135 F
- DEATH PIT 105 F
- DEFEND OR DIE 95 F
- DUNDARACH 109 F
- ELECTRO FREDDY (D) 136 F
- EVERYONE'S A WALLY 109 F
- FANTASIA DIAMOND 99 F
- FANTASTIC VOYAGE (D) 136 F
- FIGHTER PILOT 105 F
- FIGHTER PILOT (D) 136 F
- FLIGHT PATH 737 95 F
- FOOTBALL MANAGER 85 F
- FORCE 4 109 F
- FOREST AT WORLD'S END 65 F
- FRANCK BRUNO'S BOXING 109 F
- FRUTY FRANCK 83 F
- GALAXIA 70 F
- GEMS OF STRADUS 90 F
- GHOSTBUSTERS (F) 105 F
- GILLIGAN'S GOLD 89 F
- GRAPHOLOGIE 129 F
- GREMLINS 105 F
- HANDICAP GOLF 89 F
- HART HAT MACK 139 F
- HARRIER ATTACK (D) 136 F
- HEROES OF KARN 95 F
- HISTO QUIZZ 109 F
- HOLD FAST 79 F
- HOME BUDGET 165 F
- HUNCHBACK (D) 136 F
- HUNTCHBACK 75 F
- HUNTCHBACK II 95 F
- HUNTER KILLER (D) 136 F
- HYPERSPACE 4 109 F
- JACK AND THE BEANSTALK 99 F
- JET SET WILLY 89 F
- JEWELS OF BABYLON 75 F
- JOYAUX DE BABYLONE (F) 99 F
- JUMP JET 105 F
- JUMP JET (D) 149 F
- KEY FACTOR 105 F
- KNIGHT LORE 95 F
- KONG STRIKES BACK 95 F
- LOGO 165 F
- MACADAM BUMPER 144 F
- MANIC MINER 95 F
- MASTER CHESS 105 F
- MASTER OF THE LAMPS 105 F
- MASTERFILE (D) 239 F
- Message from Andromeda 75 F
- MEURTRE A GR. VITESSE 149 F
- MICROSAPIENS 109 F
- MILLIONNAIRE 125 F
- MINI OFFICE 105 F
- MISSION DELTA 108 F
- MISSION DETECTOR 109 F
- MORDON'S QUEST 77 F
- MR. FREEZE 65 F
- NIGHT BOOSTERS 109 F
- PINBALL 119 F
- PROJECT FUTURE 119 F
- PYJAMARAMA 95 F
- PYJAMARAMA (D) 136 F
- RED ARROWS 99 F
- RED MOON 98 F
- ROCKY HORROR SHOW 99 F
- SEMBRAW 179 F
- SEMDRAW (D) 229 F
- SIR LANCELOT 95 F
- SMUGGLERS COVE 85 F
- SOFTWARE STAR 85 F
- SORCERY 95 F
- SPACE HAWKS (D) 136 F
- SPANNER MAN (D) 136 F
- STAR AVENGER 83 F
- STAR COMMANDO 95 F
- STAR STRIKE 105 F
- STAR!ON 98 F
- STEVE DAVIS SNOOKER 95 F
- STRESS 109 F
- STRIP POKER 105 F
- SUBSUNK 55 F
- SUBTERRANEAN (D) 136 F
- SUPER PIPELINE II 95 F
- SUPER PIPELINE II (D) 136 F
- SUPERCOPY 109 F
- TANK BUSTER 95 F
- TASCOPY 179 F
- TASCOPY (D) 229 F
- TASPRINT 179 F
- TASPRINT (D) 229 F
- TASWORD (D) 249 F
- TASWORD (K7) 199 F
- TECHNICIAN TED 85 F
- TEST MATCH 95 F
- THE COVENANT 99 F
- THE HOBBIT 165 F
- TRIPODS 95 F
- USE IT 109 F
- VILLE INFERNALE 109 F
- WAY OF EXPLODING FIST 119 F
- WILD BUNCH 65 F
- WORLD CUP FOOTBALL 95 F
- ZEN ASSEMBLER 165 F

Nouveautés

- RED ARROWS (D) 165 F
- WIZARD LAIR 135 F
- WARLORD 95 F
- RAID OVER MOSCOU 95 F
- POLE POSITION 95 F
- FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD 95 F

- BRUCE LEE 95 F
- ANALYSE DE BILANS 99 F
- ETUDES DE FONCTIONS 99 F
- AIR WOLF (D) 139 F
- STEVE DAVIF SNOOKER (D) 165 F
- BEACH HEAD (D) 169 F
- 3 D STUNT RIDER 109 F
- A VIEW TO A KILL 89 F
- AIRWOLF 109 F
- BOULDERDASH 109 F
- CHIROLOGIE 126 F
- GUTTER 108 F
- LE SURVIVANT 108 F
- MANAGER 126 F
- MASTERCHESS (D) 136 F
- MICROGESTION 129 F
- ROCCO 105 F

Z X 81

- 3D FORMULE 1 (F) 65 F
- BUDGET FAMILIAL (F) 82 F
- CASSE BRIQUES (F) 65 F
- CHIROMANCIE (F) 73 F
- COBALT (F) 82 F
- GRAPHIX 81 (F) 129 F
- PANIQUE (F) 65 F
- RIGEL (F) 82 F
- SCORPIRUS (F) 65 F
- ZXTRI (F) 65 F

ORIC-ATMOS

- 1815 139 F
- BASIC TURBO 119 F
- BUSINESSMAN 126 F
- CHALLENGER 119 F
- CITE MAUDITE (F) 126 F
- DON JUAN et DRAGUEURS (F) 129 F
- DURENDAL 109 F
- HADES (F) 225 F
- HUNCHBACK 78 F
- HYPERSPACE 4 109 F
- ISLAND OF DEATH 78 F
- MACADAM BUMPER (F) 144 F
- MASTERPAINT (F) 225 F
- MEUTRE A GR. VITESSE 149 F
- MILLIONNAIRE (F) 95 F
- MISSION DELTA (F) 86 F
- MR. WIMPY 78 F
- OBJECTIF ELYSEE (F) 129 F
- PINBALL 119 F
- PLANETE BLEUE 109 F
- POLYFICHIER 149 F
- RDV TERREUR (F) 86 F
- SAGA 115 F
- STRESS 109 F
- TERMINUS (F) 95 F
- TRIATHLON (F) 135 F

THOMSON MO 5

- 1815 139 F
- ECHEC 3.7 109 F
- GRAPHOLOGIE 115 F
- MEURTRE A GR. VITESSE 149 F
- MILLIONNAIRE 125 F
- MISSION DELTA (F) 162 F
- ORDI-TIERCE 119 F
- STRESS 109 F
- TABLO 5 (F) 225 F
- VOX (F) 162 F

M S X

- 737 FLIGHT SIMULATOR 126 F
- ADVENTURE QUEST 125 F
- BEAMRIDER (F) 125 F
- BINARY LAND 82 F
- BLAGGER 99 F
- BOARDELLO 99 F
- BOOGA-BOO (F) 105 F
- BRIDGE 115 F
- BUCK ROGERS 135 F
- BUZZ OFF 99 F
- CHAMP 99 F
- CHUCKIE EGG 95 F
- CLASSIC ADVENTURE 93 F
- CRASY GOLF 89 F
- CRIBBAGE 85 F
- DECATHLON (F) 125 F
- DOG FIGHTER 92 F
- DUNGEON ADVENTURE 115 F
- ERIC AND THE FLOATERS 85 F
- FLIGHT PATH 737 105 F
- GHOSTBUSTERS (F) 125 F
- HERO (F) 125 F
- HOT SHOE 109 F
- HUNCHBACK 99 F
- JET SET WILLY 99 F
- LAZY JONES 95 F
- MANIC MINER 99 F
- MASTER OF THE LAMPS 125 F
- OH MUMMY 109 F
- PITFALL II (F) 125 F
- RIVER RAID (F) 125 F
- SNOWBALL 115 F
- SORCERY 119 F
- SPOOK AND LADDERS 95 F
- THE HOBBIT 165 F
- THE SNOWMAN (F) 109 F
- THE WRECK 154 F

Nouveautés

- BRIAN JACK SUPERSTAR 115 F
- E. KIDDS JUMP CHALLENGE 115 F

ATARI

- AIR WOLF 88 F
- BEACH HEAD (D) 148 F
- BLUE MAX (F) 105 F
- BOUNTY BOB STRIKES BACK 119 F
- BRUCE LEE (F) 125 F
- CAVERNS OF KAFKA 95 F
- CONAN (D) 160 F
- DECATHLON (F) 130 F
- DIG DUG 103 F
- DRELBS 105 F
- DROPZONE 121 F
- ENCOUNTER 105 F
- F-15 STRIKE EAGLE 148 F
- FORBIDDEN FOREST 95 F
- FORT APOCALYPSE 105 F
- HULK 126 F
- MELT DOWN 120 F
- MIG ALLEY ACE 119 F
- MINER 2049 145 F
- MR. DO 103 F
- NATO COMMANDER 105 F
- PAC MAN 103 F
- POLE POSITION (F) 103 F
- SMASH HITS VOL. 1 165 F
- Vol 2. 165 F Vol. 3 165 F
- SOLO FLIGHT 135 F
- SPACE SHUTTLE (F) (Cart) 195 F
- SPACE SHUTTLE (F) (K7) 125 F
- SPIDER INVASION 120 F
- SPIDERMAN 127 F
- SPITFIRE ACE 105 F
- THE E FACTOR 120 F
- ZAXXON (F) 145 F
- ZONE RANGER (F) (Cart) 195 F

Nouveautés

- STRIP POKER 137 F
- STRIP POKER (D) 159 F
- GHOST CHASER 119 F
- CHOP SUEY 115 F
- BOULDERDASH 109 F

APPLE II

- DESIGNER'S PENCIL (F) (D) 225 F
- GHOSTBUSTERS (F) (D) 225 F
- HERO (F) (D) 225 F
- PITFALL II (F) (D) 225 F
- SPACE SHUTTLE (F) (D) 225 F
- The tracer sanction (F) (D) 225 F

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

Pour les dernières nouveautés : Appelez nous ! (F) = Notice en français

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT
International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Téléphone ....

ORDINATEUR □ C 64 □ SPECTRUM □ AMSTRAD □ THOMSON MO 5 □ ORIC-ATMOS □ ZX 81 □ MSX □ ATARI □ APPLE II

• Carte de fidélité N°

Je joins un □ Chèque bancaire □ Mandat-lettre □ Contre-remboursement (ajouter 15 F de frais)

Débitez ma □ Carte Bleue 

□ EC Master Card □ American Express □ Crédit Agricole

N° □□□□□□□□□□□□□□□□

Date d'expiration .../... Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.

Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.
Tous nos logiciels sont garantis un an.
Revendeurs, Clubs, Pays étrangers : *nous consulter.*

Pour l'étranger : 35 F de Frais de Port

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17
de 9 à 19 heures

Siret 875 871 175 00011

```
9950 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
9960 CLS : FOR x=255 TO 0 STEP -1: POKE 23606,x: PRINT AT 10,15;"FIN": NEXT x
9980 PRINT AT 15,0; INK 3;"vous etes rentre dans le coffre sans argent un autre
Partie o/n?"
9990 INPUT a$
9995 IF a$="o" THEN RUN
```

```
LIGNES   1  -  300  :  INITIALISATION DU JEU
  "  "  6000 - 6900 :  AFFICHAGE DU $
  "  "  7000 - 7100 :  TEST CLAVIER
  "  "  8000 - 8900 :  AFFICHAGE ECRAN
  "  "  9000 - 9800 :  CREATION DES CARACTERES GRAPHIQUES
  "  "  9900 - 9995 :  FIN DE PARTIE
```

ORIC

Technodessin

En bon descendant de Léonard de Vinci, vous êtes un génie mathématique et artistique. Programmez votre propre logiciel de dessin. Cercles, restangles, traits, pinceau, toutes les fonctions indispensables sont là, il suffit d'utiliser les touches « shift » et les flèches curseur.

```
0 REM**************
1 REM** TECHNO   **
2 REM** R.JUHEL  **
3 REM**************
4 REM
5 REM INITIALISATION
6 REM
7 TEXT: GOSUB3000
10 TEXT: POKE618,10:GOSUB10000:CLEAR:HIRES:POKE618,10
20 C=1:AC=0 :FD=-1:SD=0
40 CLS
45 WAIT50
46 REM   BOUCLE PRINCIPALE
50 REPEAT
60 P=PEEK(#208):P2=PEEK(#209)
62 PRINT" X=";X;"    Y=";Y
65 DE=0
70 IFP2=164ANDX>CTHENX=X-C:DE=1
80 IFP2=167ANDX<239-CTHENX=X+C:DE=1
90 IFP=180ANDY<199-CTHENY=Y+C:DE=1
100 IFP=156ANDY>CTHENY=Y-C  :DE=1
130 IFDE=1AND S=0ANDAC=0THENCURSETA,B,0
131 IFDE=1ANDAC=1THENCURSETA,B,0
135 IFDE=1THENS=-(POINT(X,Y))
140 CURSETX,Y,1
150 IFDE=1THEN A=X:B=Y
160 IFP=137ANDFD=-1THENCURSETX1,Y1,1:DRAWX-X1,Y-Y1,1:X1=X:Y1=Y:DE=1
165 IFP=137ANDFD=1THENCURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,1
170 IFP=145THENCURSETX2,Y2,1:DRAWX-X2,0,1:DRAWO,Y-Y2,1
180 IFP=145THENDRAW-(X-X2),0,1:DRAWO,-(Y-Y2),1:S=1
185 IFP=145ANDFD=1THENCURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,1
190 IFP=133THENFD=-FD:SD=0
200 IFFD=1ANDSD=0THENZX=X:ZY=Y:SD=1
201 IFFD=1THENCURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,2:CURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,2
500 UNTILP=175
```

```
504 REM   SAISIE DES OPTIONS
505 CLS
510 GETK$:GETK$:FI=0
515 IFK$="F"THENFI=1
520 IFK$="E"THENINPUT"ECART DE DEPLACEMENT(1-10)";C:FI=1:IFC<1ORC>10THEN520
540 IFK$="T"THENX1=X:Y1=Y:CURSETX,Y,1:WAIT50:FI=1
550 IFK$="C"THENPRINT" 1:GOMME  2:CRAYON 3:MODE NORMAL":AC=1:FI=1:GETZ$
560 IFK$="C"ANDZ$="2"THENAC=-1
570 IFK$="C"ANDZ$="3"THENAC=0
580 IFK$="R"THENX2=X:Y2=Y:CURSETX,Y,1:FI=1
590 IFK$="S"THENPRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE.":GETZ$:CSAVE"DESSIN",A#9800,E#B400
595 IFK$="S"THENFI=1
600 IFK$="L"THENPRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":GETZ$:CLOAD"":FI=1
610 IFK$="K"THEN1010
620 IFK$="G"THEN2000
630 IFK$="P"THENCLS:INPUT"COULEUR PAPIER(0-7)";Q$:Q=ASC(Q$)-48
640 IFK$="P"ANDQ>-1ANDQ<8THENPAPERQ:FI=1
650 IFK$="I"THENCLS:INPUT"COULEUR ENCRE(0-7)";Q$:Q=ASC(Q$)-48
660 IFK$="I"ANDQ>-1ANDQ<8THENINKQ:FI=1
670 IFK$="Z"THENHIRES:FI=1
990 IFFI=1THEN40
1000 GOTO510
1005 REM     MODE PINCEAU
1010 OO=0: FORI=X-3TOX:IFI>-1ANDOO=0THENXX=I:OO=1
1011 NEXT
1012 OO=0:FORI=Y-4TOY:IFI>-1ANDOO=0THENYY=I:OO=1
1013 NEXT
1020 CLS:PRINT" MOTIF (1-6): a b c d e f "
1030 GETZ$:IFASC(Z$)<49ORASC(Z$)>54THEN1020
1040 CH=96+ASC(Z$)-48:U=1
1050 REPEAT
1060 P=PEEK(#208):P2=PEEK(#209)
1061 IFP=186THENPULL:GOTO1020
1062 PRINT"XX=";XX;"   YY=";YY
1070 IFP2=164ANDXX>0THENXX=XX-1
1080 IFP2=167ANDXX<230THENXX=XX+1
1090 IFP=180ANDYY<190THENYY=YY+1
1100 IFP=156ANDYY>0THENYY=YY-1
1110 CURSETXX,YY,3:CHARCH,0,U:CHARCH,0,2:CHARCH,0,2
1490 IFP=175THENINPUT"0:FOND 1:ENCRE 2:INVERSE 3:NUL";U:IFU<0ORU>3THEN1490
1499 WAIT10
1500 UNTILP=169:GOTO40
1990 REM   MODE CERCLE
2000 I=239-X
2010 IFI>XTHENMX=XELSEMX=I
2020 I=199-Y
2030 IFI>YTHENMY=YELSEMY=I
2040 IFMY>MXTHENMM=MXELSEMM=MY
2045 IFMM=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO50
2050 PRINT" RAYON DU CERCLE (1-";MM;")":INPUT"";NN
2060 IFNN>MMORNN<1THEN2050
2070 CIRCLENN,1
2080 INPUT"DESIREZ VOUS LE REMPLIR(O/N)";Z$
2090 IFZ$="O"THENFORI=1TONN:CIRCLEI,1:NEXT:GOTO40 ELSE GOTO 40
2990 REM      INSTRUCTIONS
3000 CLS:PRINT:PRINT" TECHNO EST UN UTILITAIRE DE DESSIN QUI DOIT VOUS";
3010 PRINT"PERMETTRE DE REALISER TOUTES SORTES DE FIGURES":GETZ$
3020 PRINT:PRINT"VOUS VOUS DE DEPLACEZ AVEC LES 2 SHIFT ET LES FLECHES D'EDITIO
N"
3030 PRINT" R:TRACE UN RECTANGLE  T:TRACE UN TRAIT  U:VISION TRAIT"
3040 PRINT"---------APRES L'APPUI SUR RETURN------"
3050 PRINT:PRINT"F:FIN E:VITESSE CURSEUR R:INITIALISE LE PREMIER SOMMET"
3060 PRINT"T:INITIALISE LE PREMIER POINT C:CHANGE LE TRACE G:CECLE Z:EFFACE"
3090 PRINT"K:MODE PINCEAU S:SAUVE SUR K7 L:CHARGE UN DESSIN SUR K7"
3100 PRINT"P:PAPIER I:ENCRE "
3110 PRINT:PRINT"----------MODE PINCEAU-----------------"
3120 PRINT"ESC:FIN C:CHANGE PINCEAU RETURN:CHANGE TRACE"
4000 GETZ$:RETURN
```

```
9990 REM REDEFINITION DES PINCEAUX
10000 FORI=0TO47
10010 READZZ
10020 POKE46856+I,ZZ
10030 NEXTI:RETURN
10040 DATA12,30,63,63,63,63,30,12,0,20,10,20,10,20,10,0,0,0,0,12,12,0,0,0
10050 DATA0,0,0,28,28,28,0,0,21,21,21,21,21,21,21,21,63,0,63,0,63,0,63,0
```

Ligne 5 : initialisation
Ligne 46 : boucle principale
Ligne 504 : options complémentaires
Ligne 1005 : mode pinceau
Ligne 1990 : mode cercle
Ligne 2990 : instructions

ORIC

Sprite

Le sprite sur ordinateur c'est la récompense de l'animateur, l'ouverture sur le mouvement. Un générateur de sprite sur *Oric*, c'est combler le vide de la machine en la matière. Un outil indispensable à tous les créateurs qui peut se coupler à « Technodessin ». Suivez le guide.

```
0 REM***********************
1 REM* SPRITE par R.JUHEL *
2 REM***********************
3 POKE618,10
4 RESTORE: GOSUB9990
5 HIRES: PRINT"CHARGER VOTRE ECRAN AVEC LES SPRITES A MEMORISER."
20 CLOAD"":CLS:POKE618,10
29 REM*****************
30 REM MISE EN MEMOIRE
31 REM*****************
32 PRINT"O:1ER SOMMET  RETURN:MEMORISATION":GETZ$
40 CLEAR: A=1:X=6:Y=1:G=2:AA=40960
50 REPEAT
51 PRINT"X=";X,"Y=";Y
60 P=PEEK(#208)
70 IFP=172ANDX>5THENX=X-6:A=A-1
80 IFP=188ANDX<233THENX=X+6:A=A+1
90 IFP=156ANDY>2THENY=Y-1
100 IFP=180ANDY<198THENY=Y+1
110 CURSETX,Y,G:WAIT1:CURSETX,Y,G:WAIT1
111 IFP=169ANDG=1THENG=2:GOTO120
112 IFP=169ANDG=2THENG=1
120 IFP=149THENXA=A:YA=Y
130 IFP=175THENXB=A:YB=Y:P=100
209 UNTILP=100
600 LO=YB-YA
610 LR=XB-XA:IFXA=0ORXA=39THEN615
611 CURSETXA*6-1,YA-1,2:DRAWLR*6+7,0,2:DRAW0,LO+2,2:DRAW-LR*6-7,0,2
612 DRAW0,-LO-1,2
615 POKE#41F,40-LR-1:AD=40-LR-1
```

```
618 INPUT"A PARTIR DE QUELLE ADRESSE (ATTENTION)";AS
620 DOKE#40D,AS
622 LR=LR+1: LO=LO+1:POKE#401,LO:POKE#403,LR
625 Z=0
626 DC=AA+XA+YA*40:DOKE#40A,DC-1
627 CALL#400:AT=DEEK(#40D)
700 PRINT:PRINT:PRINT
701 LR=LR-1:LO=LO-1:IFXA=0OR XA=39THEN710
705 CURSETXA*6-1,YA-1,2:DRAWLR*6+7,0,2:DRAW0,LO+2,2:DRAW-LR*6-7,0,2
706 DRAW0,-LO-1,2
710 INPUT"DESIREZ VOUS STOCKER  CE SPRITE SUR K7 ";Z$:
719 PRINT:PRINT:PRINT
720 IFZ$="O"ORZ$="OUI"THEN1070ELSE2000
1070 CLS:PRINT"STOCKAGE SPRITE";:GETZ$:PRINT:PRINT:PRINT
1075 PRINT"NOTEZ LES VALEURS SUIVANTES QUI SERONT NECESSAIRES POUR ";
1076 PRINT"AFFICHER LE SPRITE";:GETZ$
1077 PRINT:PRINT:PRINT
1080 PRINT:PRINT"ADRESSE DE DEBUT (DEC):";AS;:GETZ$
1083 PRINT:PRINT:PRINT
1085 PRINT"ADRESSE DE FIN (DEC):";AT;:GETZ$
1086 PRINT:PRINT:PRINT
1110 PRINT"X=";LR,"Y=":LO,"AD=";AD;:GETZ$:PRINT:PRINT:PRINT
1120 PRINT"METTEZ VOTRE MAGNETO EN  MARCHE PUIS PRESSSEZ UNE TOUCHE.";:GETZ$
1125 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"SAUVEGUARDE EN COURS.";
1130 CSAVE"SPRITE MEM",AAS,EAT
1139 LR=LR-1:LO=LO-1
2000 INPUT"VOUS GARDEZ LE MEME ECRAN (O/N)";Z$:IFZ$="O"THEN29
9000 RUN
9990 FORI=#400TO#437:READZ:POKEI,Z:NEXT
10000 DATA#A0,#C4,#A2,#7,#EE,#A,#4,#F0,#22,#AD,#A9,#BE,#8D,#5C,#45,#EE
10010 DATA#D,#4,#F0,#1D,#CA,#D0,#ED,#88,#F0,#1D,#18,#AD,#A,#4,#69,#21,#8D
10020 DATA#A,#4,#90,#DD,#EE,#B,#4,#4C,#2,#4,#EE,#B,#4,#4C,#9,#4,#EE,#E,#4,#4C
10030 DATA#14,#4,#60
10100 RETURN
10110 REM FIN

10 FORI=#44FTO#487:READW:POKEI,W:NEXT
20 DATA#60,#A0,#17,#A2,#4,#AD,#5C,#40,#EE,#55,#4,#F0,#1F,#EE,#62,#4,#F0,#20
30 DATA#8D,#15,#B3,#CA,#D0,#ED,#88,#F0,#1D,#18,#AD,#62,#4,#69,#24,#8D,#62
40 DATA#4,#90,#DD,#EE,#63,#4,#4C,#52,#4,#EE,#56,#4,#4C,#5C,#4,#EE,#63,#4
50 DATA#4C,#61,#4,#60
```

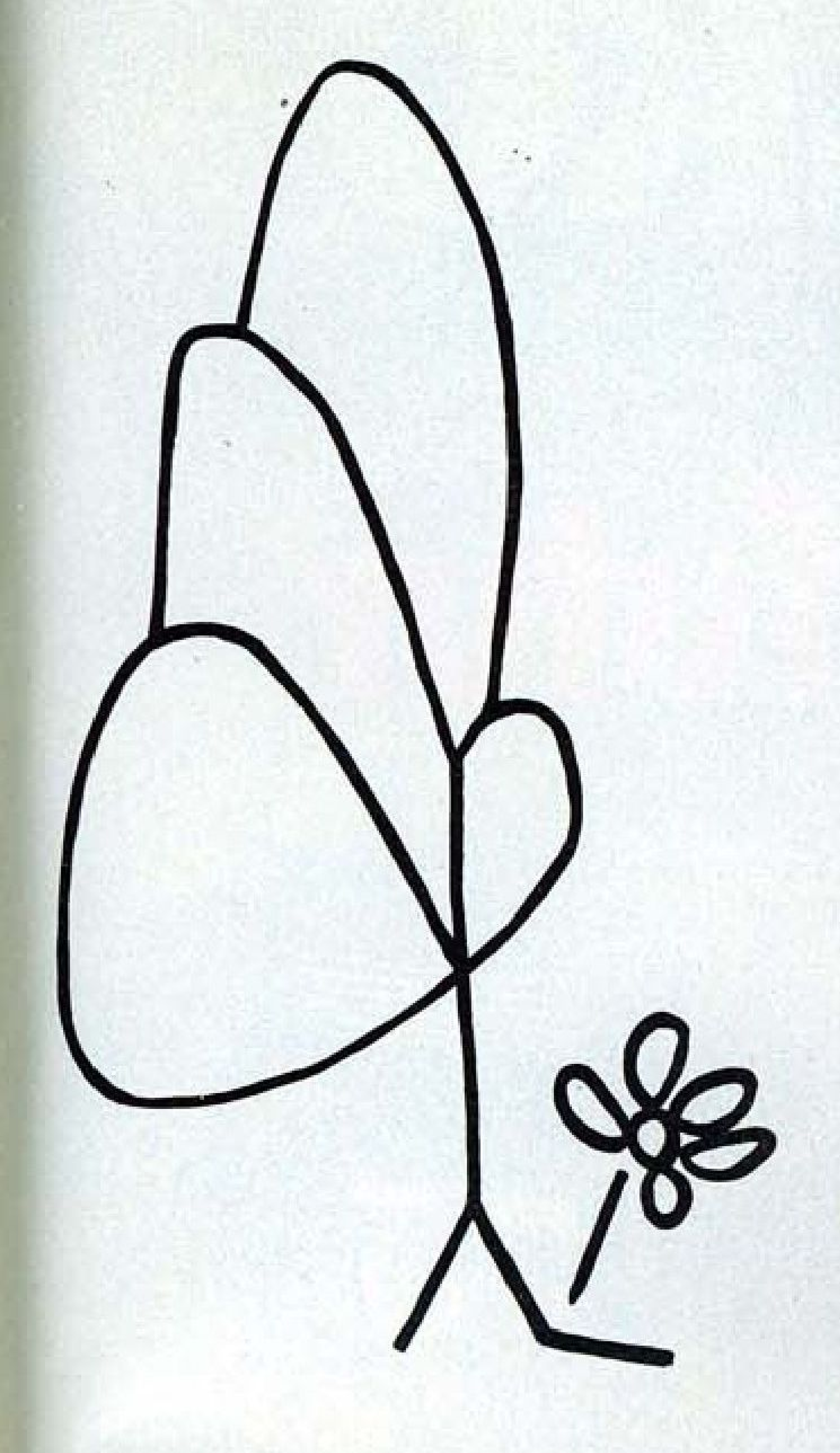
1ère partie : saisie
suivez les indications données par le programme.

Ligne 3 : supprime le bip clavier et le curseur
Ligne 5 : charge l'écran en sprites
Ligne 30 : mise en mémoire
Ligne 9990 : routine en code machine

2ème partie : affichage
C'est une routine en code machine que vous devrez placer en tete de vos programmes utilisant des sprites.

Pour afficher un sprite :
tout d'abord POKEZ les variables signalées dans la 1ère partie : POKE
453,# x:POKE # 451, y:POKE # 46f, ad:DOKE # 455, deb puis xx et yy étant les coordonnées du point à partir duquel le sprite doit s'afficher : DOKE # 462, (xx + yy.40 + # 9fff).
Ensuite pour afficher le sprite, faites CALL # 450.

"Branché de la Micro"



Sur : Apple II/IIe/II^c - Atari 600/800 XL - Amstrad Commodore 64 - Oric - MSX - ZX81 - Sinclair Spectrum - Thomson M05/T07/T07.70.

Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.

DIF - LOG

vous propose :

- Un **catalogue** détaillé et illustré
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE .... SIGNATURE :

....

CODE POSTAL ....

VILLE : VELIZ..........

TYPE DE MICRO UTILISÉ : ....

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 15 F par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

GREENSOFT: DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

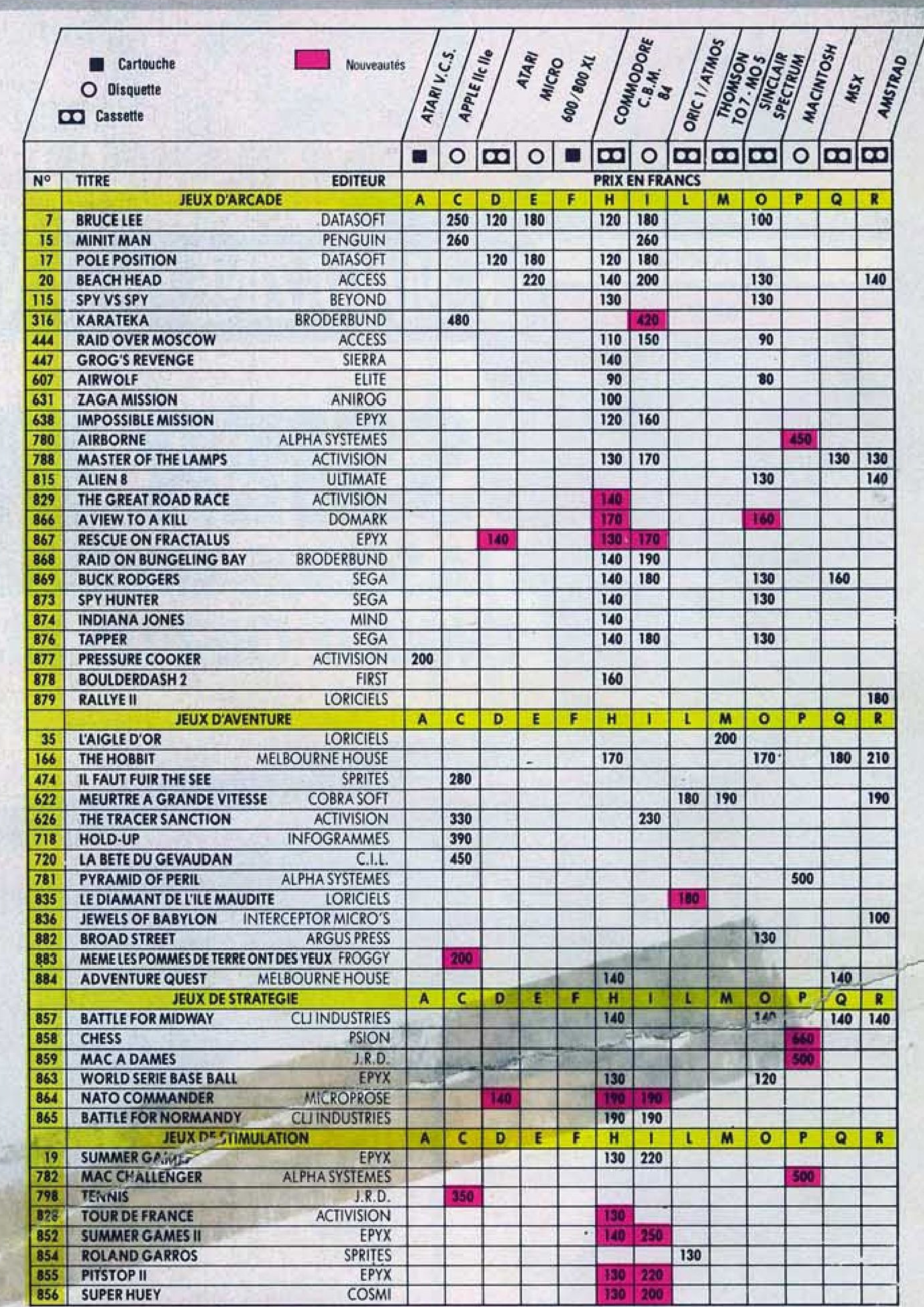
Quelques avantages du Club GreenSoft : des tarifs préférentiels (– 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre – 20 et – 30 %, des cadeaux de bienvenue et de parrainage... et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

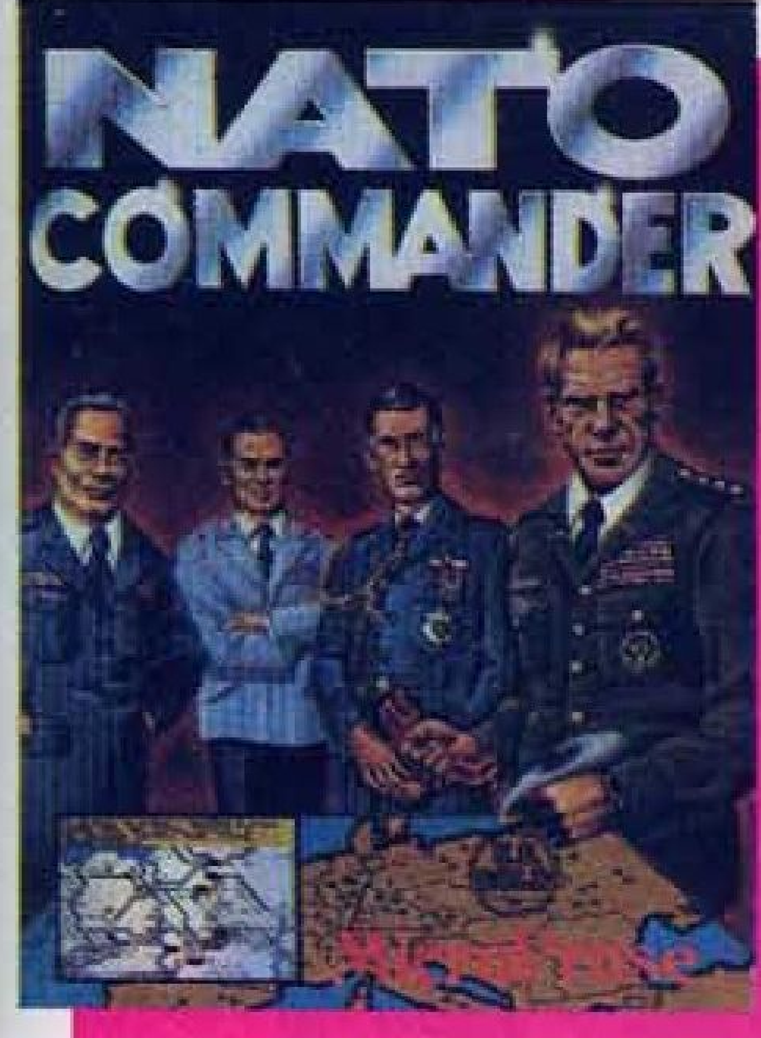
Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).



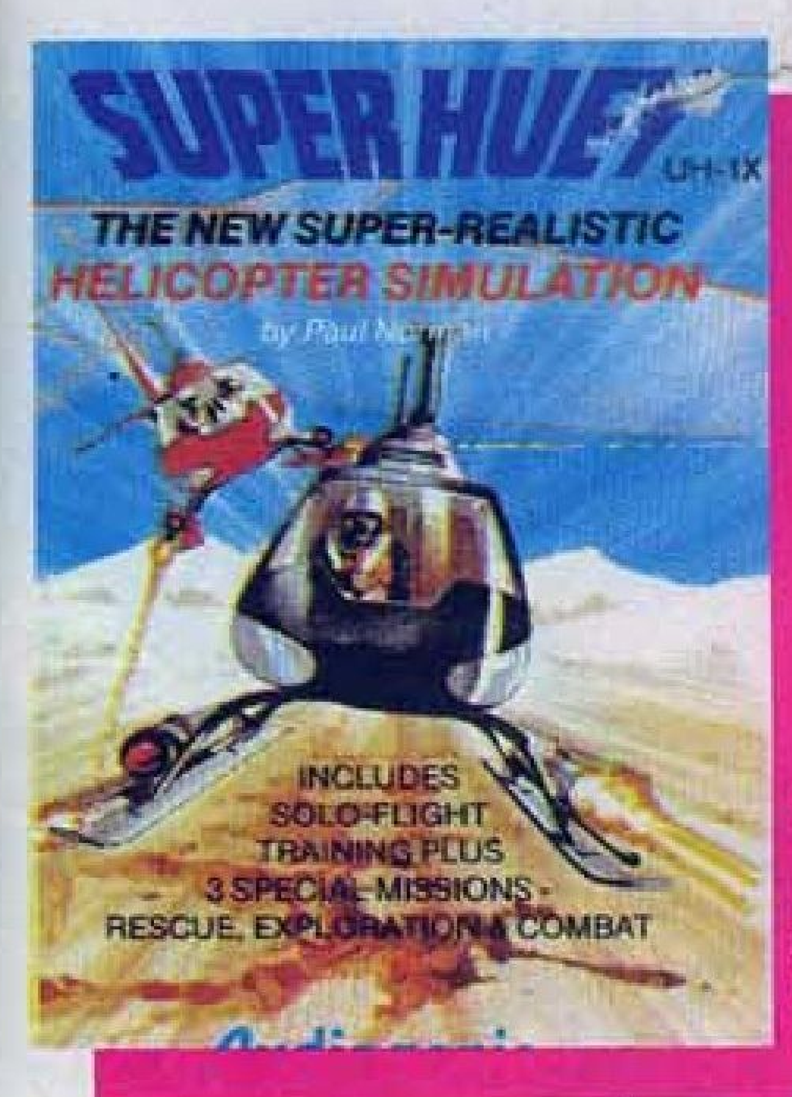
■ Cartouche
O Disquette
⊡ Cassette
Nouveautés (en rose)

N°	TITRE	EDITEUR	ATARI V.C.S.	APPLE IIc IIe	ATARI MICRO 600/800 XL			COMMODORE C.B.M. 64		ORIC 1/ATMOS	THOMSON TO7 - MO5	SINCLAIR SPECTRUM	MACINTOSH	MSX	AMSTRAD
			■	O	⊡	O	■	⊡	O	⊡	⊡	⊡	O	⊡	⊡
			PRIX EN FRANCS												
	JEUX D'ARCADE		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
7	BRUCE LEE	DATASOFT		250	120	180		120	180			100			
15	MINIT MAN	PENGUIN		260					260						
17	POLE POSITION	DATASOFT			120	180		120	180						
20	BEACH HEAD	ACCESS				220		140	200			130			140
115	SPY VS SPY	BEYOND						130				130			
316	KARATEKA	BRODERBUND		480					420						
444	RAID OVER MOSCOW	ACCESS						110	150			90			
447	GROG'S REVENGE	SIERRA						140							
607	AIRWOLF	ELITE						90				80			
631	ZAGA MISSION	ANIROG						100							
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX						120	160						
780	AIRBORNE	ALPHA SYSTEMES											450		
788	MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION						130	170					130	130
815	ALIEN 8	ULTIMATE										130			140
829	THE GREAT ROAD RACE	ACTIVISION						140							
866	A VIEW TO A KILL	DOMARK						170				160			
867	RESCUE ON FRACTALUS	EPYX			140			130	170						
868	RAID ON BUNGELING BAY	BRODERBUND						140	190						
869	BUCK RODGERS	SEGA						140	180			130		160	
873	SPY HUNTER	SEGA						140				130			
874	INDIANA JONES	MIND						140							
876	TAPPER	SEGA						140	180			130			
877	PRESSURE COOKER	ACTIVISION	200												
878	BOULDERDASH 2	FIRST						160							
879	RALLYE II	LORICIELS													180
	JEUX D'AVENTURE		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS									200				
166	THE HOBBIT	MELBOURNE HOUSE						170				170		180	210
474	IL FAUT FUIR THE SEE	SPRITES		280											
622	MEURTRE A GRANDE VITESSE	COBRA SOFT								180	190				190
626	THE TRACER SANCTION	ACTIVISION		330					230						
718	HOLD-UP	INFOGRAMMES		390											
720	LA BETE DU GEVAUDAN	C.I.L.		450											
781	PYRAMID OF PERIL	ALPHA SYSTEMES											500		
835	LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	LORICIELS								180					
836	JEWELS OF BABYLON	INTERCEPTOR MICRO'S													100
882	BROAD STREET	ARGUS PRESS										130			
883	MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	FROGGY		200											
884	ADVENTURE QUEST	MELBOURNE HOUSE						140						140	
	JEUX DE STRATEGIE		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
857	BATTLE FOR MIDWAY	CLI INDUSTRIES						140				140		140	140
858	CHESS	PSION											660		
859	MAC A DAMES	J.R.D.											500		
863	WORLD SERIE BASE BALL	EPYX						130				120			
864	NATO COMMANDER	MICROPROSE			140			190	190						
865	BATTLE FOR NORMANDY	CLI INDUSTRIES						190	190						
	JEUX DE STIMULATION		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
19	SUMMER GAMES	EPYX						130	220						
782	MAC CHALLENGER	ALPHA SYSTEMES											500		
798	TENNIS	J.R.D.		350											
828	TOUR DE FRANCE	ACTIVISION						130							
852	SUMMER GAMES II	EPYX						140	250						
854	ROLAND GARROS	SPRITES								130					
855	PITSTOP II	EPYX						130	220						
856	SUPER HUEY	COSMI						130	200						

LES NOUVEAUTES



NATO COMMANDER
L'alerte a sonné, les voyants sont au rouge, le pacte de Varsovie attaque l'Europe de l'Ouest ! Prenez le commandement des armées et contrez l'ennemi.



A VIEW TO A KILL
Soyez James Bond 007 le temps d'un jeu d'aventure musclée.



SUPER HUEY
3 scénarios :
- sauvetage,
- combat,
- exploration.
Votre arme, un superbe hélicoptère de combat. Engagez-vous !



GreenSoft
BP 143
MC 98003 Monaco cedex
Tél. 93.30.34.59

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à : GreenSoft BP 143 - MC 98003 Moncaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la « Sélection du trimestre », adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie. Date ____________

Nom ____________ Prénom ____________

Né le ____________ Adresse ____________

____

Code postal ____________ Ville ou localité ____________

Marque et ype de l'ordinateur ou de la console ____________

____

Pour les mineurs, signature des parents. Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite « lu et approuvé ».

MICRO-ORDINATEURS

J.B.G. ELECTRONICS

LOGICIELS

MODEM COMMODORE avec émulateur Minitel 1 990 F

163, Av. du Maine - 75014 PARIS - Tel. 541.41.63 - 541.44.53

Ouvert de 10H A 19H30, du lundi au samedi

ATARI

NOUVEAUX ATARI

1 - ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution + 6 logiciels — **9 990 F**
2 - ATARI 130 XE 128 K (comp. 800 XL) — **1 990 F**

3 - Pack 800 XL + lecteur disquettes — **2 790 F**
4 - Pack 130 XE + lecteur disquettes — **3 790 F**

5 - Lecteur disquettes ATARI 1050 — **1 990 F**
6 - Lecteur cassettes ATARI 1010 — **450 F**
7 - Imprimante matricielle ATARI 1029 — **2 100 F**
8 - Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020 — **550 F**
9 - **Imprimante courrier, 80 col. ; ATARI 1027** — **2 600 F**
10 - Tablette ATARI — **650 F**

DISQUETTES

11 - Dallas Quest — **249 F**
12 - Pole Position — **249 F**
13 - Bruce Lee — **249 F**
14 - Conan — **249 F**
15 - Drop Zone — **249 F**

16 - F.R.E.E. (Jeu d'aventure graphique et textuel en français) — **230 F**

17 - Gestion de données — **150 F**
18 - Gestion familiale — **120 F**
19 - Enigmes du Triangle — **220 F**
20 - Le Promoteur — **200 F**
21 - Caméléon — **200 F**
22 - Rescue on Fractalus — **169 F (K7) 249 F (D)**
23 - Road Race — **169 F (K7) 249 F (D)**
24 - Hacker — **169 F (K7) 249 F (D)**
25 - Ballblazer — **169 F (K7) 249 F (D)**
26 - Mindshadow — **249 F (D) 149 F (K7)**
27 - Music Studio — **249 F**

CASSETTES

28 - F 15. Strike Eagles — **210 F**
29 - Kissin' Kousins — **150 F**
30 - Submarine Commander — **160 F**
31 - Colossus Chess 3.0 — **175 F**
32 - La Quête du Graal (éducatif) — **200 F**
33 - Bruce Lee — **160 F**
34 - Drop Zone — **150 F**

CARTOUCHES

35 - Des Chiffres et des Lettres — **300 F**
36 - ATARI Texte — **900 F**
37 - Microsoft II — **600 F**
38 - ATARILAB (éducatif physique)

ORIC

92 - Oric Atmos 48 K avec péritel — **950 F**

CBS

93 - Console coleco CBS — **1 269 F**
94 - Adaptateur multicassettes (format ATARI) avec 1 cartouche — **350 F**
95 - Module pilotage avec cartouche turbo — **350 F**
96 - Adaptateur antenne (télé sans péritel) — **250 F**

CARTOUCHES

97 - One on one (basket) — **420 F**
98 - Wargrames — **370 F**
99 - Miner 2049 — **370 F**
100 - Zenji — **350 F**
101 - Mr do's castle — **390 F**
102 - Oil's well — **350 F**
103 - Moonsweeper — **270 F**
104 - Frogger II (3 dimensions) — **390 F**

DIVERS

105 - Joystick — **140 F**
106 - Moniteur couleur Eureka — **2 750 F**
107 - **Disquettes memorex 5 pouces 1/4 SFDD les 10** — **149 F**
108 - Cassettes vierges spéciales micro C 10 — **20 F**

MSX

76 - Sony Hit Bit 64 K (tous les périphériques disponibles — **2 490 F**
77 - Yashica 64 K — **2 690 F**

CARTOUCHES

78 - Tennis — **240 F**
79 - King's valley — **240 F**
80 - Antartic Adventure — **240 F**
81 - Athletic land — **240 F**
82 - Yie ar Kung - Fue — **240 F**
83 - Rollerball (billard) — **240 F**
84 - Hole in one (golf) — **240 F**
85 - Eddy II (dessin) + le cat — **950 F**
86 - Lode Runner — **399 F**
87 - Echecs — **249 F**

CASSETTES

88 - Sorcery — **160 F**
89 - Mandragore — **320 F**
90 - Pitfall II — **180 F**

COMMODORE

39 - COMMODORE 64 RVB (Baisse) **Nous consulter**
40 - Lecteur de disquettes COMMODORE 1541 (Baisse) **Nous consulter**
41 - Lecteur de cassettes COMMODORE 1530 avec autoformation au basic — **490 F**
42 - COMMODORE + 4 avec 4 logiciels + écran monochrome (Baisse) **Nous consulter**
43 - COMMODORE 128 (Nous consulter)
44 - Skyfox — **169 F (K7) 249 F (D)**
45 - Boxing — **150 F**
46 - Rescue on Fractalus — **169 F (K7) 249 F (D)**
47 - Road Race — **169 F (K7) 249 F (D)**
48 - Hacker — **169 F (K7) 249 F (D)**
49 - Pet — **249 F**
50 - Game Maker — **149 F**
51 - Mindsmadow — **149 F (K7) 249 F (D)**
52 - Tour de France — **179 F**
53 - Hyper-Sport — **179 F**
54 - Beach Head II — **169 F (K7) 249 F (D)**
55 - Summer Games II — **180 F(K7) 249 F (D)**

CASSETTES

56 - On-court Tennis — **150 F**
57 - **Exploding fist (Karaté)** — **160 F**
58 - B.C. II Grog's revenge — **160 F**
59 - Spy us spy — **160 F**
60 - The Dambusters — **160 F**

DISQUETTES

61 - Jet combat simulator — **490 F**

AMSTRAD

62 - Amstrad CPC 464 Monochrome — **2 690 F**; Couleur — **3 990 F**
63 - PCW 8256 **(Nous consulter)**
64 - CPC 6128 Couleur — **5 990 F**; Monochrome — **4 490 F**

CASSETTES

65 - Meurtre à grande vitesse — **210 F**
66 - Battle for Midway — **160 F**
67 - Mystère de Kikekankoi — **170 F**
68 - Rally II — **180 F**
69 - Ghosbuters — **160 F**
70 - Beach-Head — **160 F**
71 - Othello Master — **150 F**
72 - Alien 8 — **160 F**
73 - Macadam bumper — **180 F**
74 - Rocky Horror Show — **160 F**
75 - Exploding Fist — **175 F**

De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE à retourner après avoir rempli à :
JBG ÉLECTRONICS - 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement .... F
Frais de port * 20 F
Total .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
.... TÉL. : ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

T 25

Je règle contre remboursement (+ 30 F) □ par chèque □ ci-joint à l'ordre de **JBG ÉLECTRONICS**
+ 50 F pour les machines

CHER TILT

PÉRIPHÉRIQUES

Je voudrais poser quelques questions : pourquoi le nom de *Tilt* figure-t-il au bas de l'affiche du film « Electric dreams ? » Existe-t-il des périphériques pour le *C 64* autres que l'imprimante, lecteurs de cassettes et de disquettes ? Enfin, peut-on, en tant que particulier, avoir un terminal chez soi ?

Fred Martin
26100 Romans.

Nous avions été séduits par le thème du film « Electric dreams ». C'est pourquoi nous l'avions choisi pour servir de support à notre grand concours « Gagnez l'Amérique » proposé dans le Tilt n° 20 et qui a permis à Stéphane Mullard, vainqueur de ce concours, de visiter le C.E.S. de Chicago. Le Commodore possède de nombreuses extensions, comme des claviers musicaux, tablettes graphiques, synthèse vocale, souris, quick disk drive, etc. Pour transformer un ordinateur en terminal, il suffit d'utiliser un modem. Certains services sont en accès libre, d'autres banques de données sont réservées à leurs abonnés, qui possèdent un numéro de code confidentiel.

PRÉCIS

J'aimerais avoir quelques précisions. La console *Nintendo* est-elle compatible avec les *M.S.X.* ? Existe-t-il une version de *Spy Vs Spy* pour *M.S.X.* ? Pourriez-vous, dans le numéro de fin d'année, faire un récapitulatif de tous les ordinateurs existants ?

Thierry Creusier.

La console Nintendo, *que l'on attend toujours en France, n'est pas compatible avec les* M.S.X. Spy Vs Spy, *existe pour* Commodore, Atari, *et* Apple II, *mais pas pour* M.S.X. *Nous travaillons d'arrache-pied sur le numéro de fin d'année, qui effectuera un tour d'horizon complet de la micro-informatique de loisirs.*

TOUJOURS PLUS

Je possède un *Atari 600 XL* avec extension 64 K. Je désirerais savoir si l'on peut connecter une interface série RS 232, et s'il est possible de dépasser les 64 K de mémoire.

Nicolas Desobrg.

*Il n'est pas possible de « gonfler » l'*Atari 600 XL *au-dessus de 64 K. Il existe le boîtier de connexion A 850 qui offre quatre lignes de type séries RS 232, et une ligne parallèle de type Centronics.*

PEU DE NOUVEAUTÉS

Je viens d'acheter un *Apple II* et je voudrais poser quelques questions. *Summer games I* et *II* existent-ils pour Apple ? Existe-t-il des jeux sur cassette ? Il y a plus de 3 000 logiciels sur *Apple*, et tu ne parles pas plus de cinq ou six par numéro. Les nouveautés se feraient-elles rares ?



Frank Boulegue
69960 Corbas.

Summer games *existe pour* Apple. *Tous les logiciels sont sur disquette. L'*Apple II *possède effectivement une imposante bibliothèque de logiciels, mais tous les titres ne sont pas vendus en France, et les nouveautés véritables sont peu nombreuses.*

QUERELLE

Je suis possesseur d'un *Commodore 64* et je trouve que *Tilt* ne parle pas suffisamment de cette machine qui détient maintenant la première place des micro-ordinateurs.

David Febvre.

Nous ne sommes pas certains que tous les lecteurs seront d'accord avec David, car beaucoup trouvent que le Commodore *est privilégié !*

ORIC

Ghostbusters existe-t-il pour *Oric/Atmos* ? L'*Oric/Atmos* est-il encore produit ? Y aura-t-il encore des logiciels pour cet ordinateur ?

Olivier Guelin
38460 Saint-Romain.

Ghostbusters, *l'un des plus grands succès d'Activision, n'existe pas pour* l'Oric/Atmos. *Le succès de cet ordinateur est presque exclusivement français. Sa très faible diffusion mondiale n'intéresse donc pas les sociétés américaines de logiciels. Oric a été acheté par la société française Eureka, qui continue à fabriquer l'Atmos. Quelques nouveaux jeux continuent à sortir, mais ils sont beaucoup plus rares qu'il y a quelques mois.*

MULTIPOSTES

Je possède un *Amstrad CPC 464* et je voudrais savoir s'il existe un deuxième clavier qui s'adapterait à cet ordinateur pour communiquer à distance (par exemple dans une maison, de la chambre au grenier) tout en ayant une seule unité centrale ? J'en profite pour te demander s'il existe ou existera une version de *Zaxxon* pour l'*Amstrad*.

Rodrigue Falcionelli
80310 Picquigny.

Non, il n'est pas possible de connecter plusieurs claviers sur un Amstrad, *ou sur tout autre micro-ordinateur familial. Seuls certains micro-ordinateurs professionnels de grosse puissance permettent une utilisation en multi-postes.* Zaxxon *n'a pas été adapté pour* Amstrad, *mais une version est disponible pour* M.S.X. *Il n'est pas exclu que la version* Amstrad *suive, mais nous ne possédons aucune information à ce sujet.*

COMPATIBLES

Une question sur les nouveaux ordinateurs Atari : pouvez-vous me dire si tous les logiciels de la gamme *XE* tournent-ils sur la gamme *XL* ?

Eric Ducatec
75016 Paris.

*L'*Atari 130 XE *est compatible avec le* 800 XL. *Il adopte donc l'ensemble de sa logithèque. Il n'existe pas encore de logiciels spécifiques au* 130 XE, *utilisant l'ensemble de sa mémoire vive. Si de tels programmes voient le jour, ceux-ci seront alors incompatibles avec le* 800 XL *pour une raison de taille mémoire insuffisante. De la même manière, les logiciels 64 K pour* 800 XL/XE *ne tournent pas sur le* 600 XL, *qui ne possède que 16 K de mémoire vive.*

INVASION

Lecteur de votre magazine depuis 1983, j'ai pu constater l'invasion de la publicité, la diminution de la pagination, l'augmentation du prix, le monopole d'une machine (je suppose que vous savez laquelle). Lorsque les lecteurs achètent leur journal, ce n'est pas pour la publicité. Prenez garde que celle-ci n'asphyxie pas votre magazine. Et lorsqu'une revue augmente son prix, on s'attend à avoir plus de pages. Et bien non, chez *Tilt*, c'est l'inverse qui se produit. A propos de l'augmentation des prix proprement dite, je trouve cela étrange face à une concurrence de plus en plus vive.

Régis Fortun
44800 Saint-Herblain.

Vous n'êtes pas le seul à nous apporter de telles critiques. Et pourtant ! La pagination rédactionnelle ne souffre pas de l'importance de la publicité. Celle-ci n'est d'ailleurs pas envahissante, et joue également un rôle d'information, en ce qui concerne les prix, disponibilités, etc. Le prix de vente de Tilt *est passé de 15 francs en septembre 1982 à 18 francs en septembre 1985, soit une augmentation de 20 % en trois ans, ce qui est très raisonnable. Et vis-à-vis de ses concurrents,* Tilt *garde un prix de vente modéré. En ce qui concerne les machines, nous n'avons pas d'« enfant chéri ». Nous testons les nouveautés, et nous suivons par la même les tendances du marché.*

K7/DISQUETTE

Je voudrais savoir pourquoi les logiciels que l'on trouve sur disquette sont plus chers que ceux sur K7, pour le même jeu.
Quels sont les avantages de la disquette ?

Serge.

Le support disquette est plus cher qu'une K7. Ensuite, par le jeu multiplicateur des marges, la différence ne peut que croître. La disquette possède de nombreux avantages. Principalement la fiabilité et la vitesse de chargement.

ET L'ADAM ?

Pourquoi n'y a-t-il pas de programmes pour *Adam* ? Les jeux pour *IBM* sont-ils compatibles avec *Adam* muni du lecteur de disquettes ?

Vincent Hua.

L'Adam fut un échec commercial, et il n'est plus fabriqué. Sa faible diffusion ne justifie pas le développement de logiciels propres.
L'Adam n'est compatible avec aucun autre ordinateur.

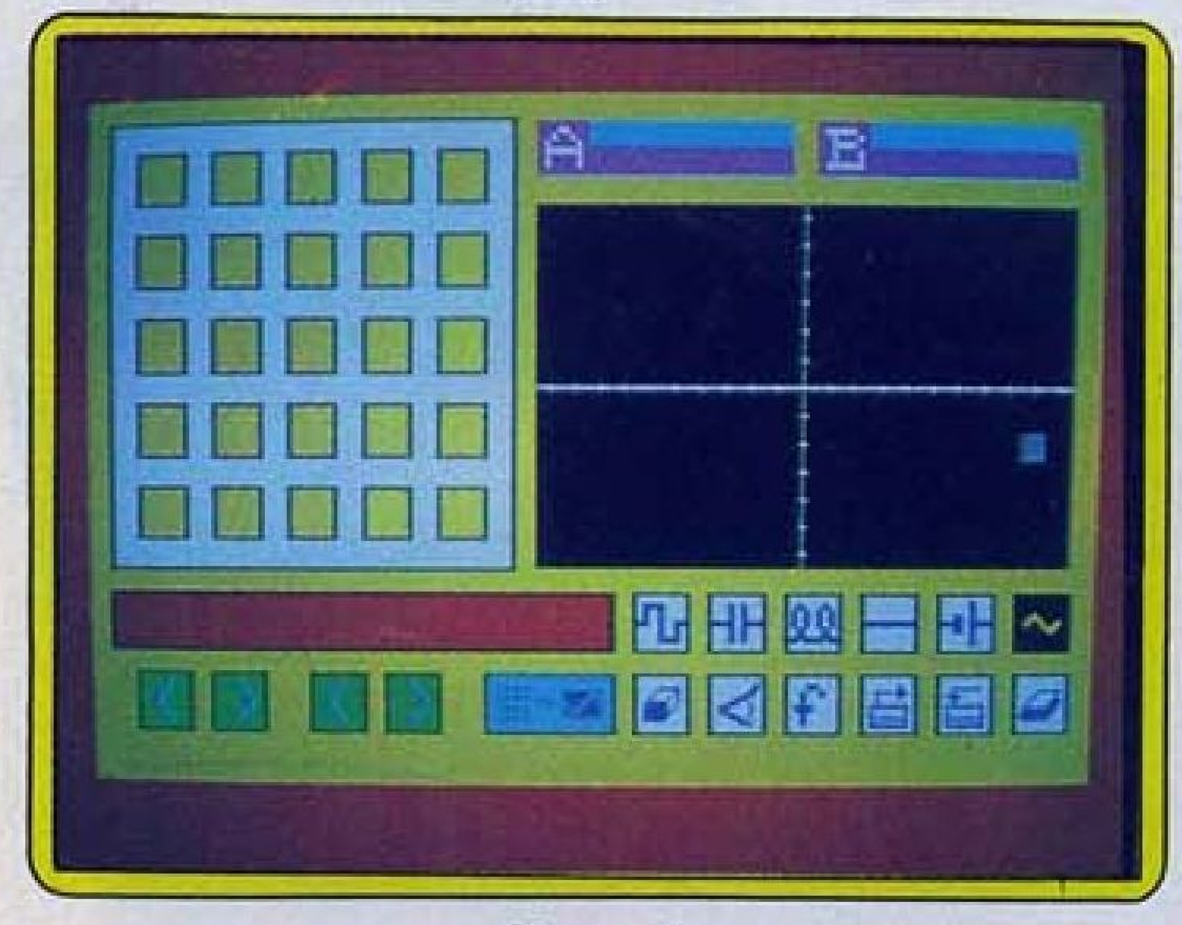
YANKEE

Je suis très heureux de voir dans *Tilt* les toutes dernières nouveautés de Grande-Bretagne, car je reviens d'Angleterre et je vois que tu as poussé dans leurs derniers retranchements les imports anglo-américains. Tu en as oublié quelques-uns, mais il y a eu un gros effort. C'est bien, mais tu peux faire mieux... Le numéro 22 par exemple était franchement raté, avec une couverture baveuse, des tubes sonnant creux, et un dossier ringard. Heureusement, tu as redressé la barre dans le numéro 23. Côté dossier, c'est « à peu près génial », à part les photos d'écran, pas vraiment fantastiques (*Pinball Construction Set* était à l'envers. Oh !) Cette fois, la couverture était tout à fait géniale. Je t'écris pour te remercier du superbe cadeau au doux parfum de Mandragore, ce que je n'ai pas pu faire dans ton questionnaire en encart. Grosses bises aux rédactrices et longue vie à *Tilt*.

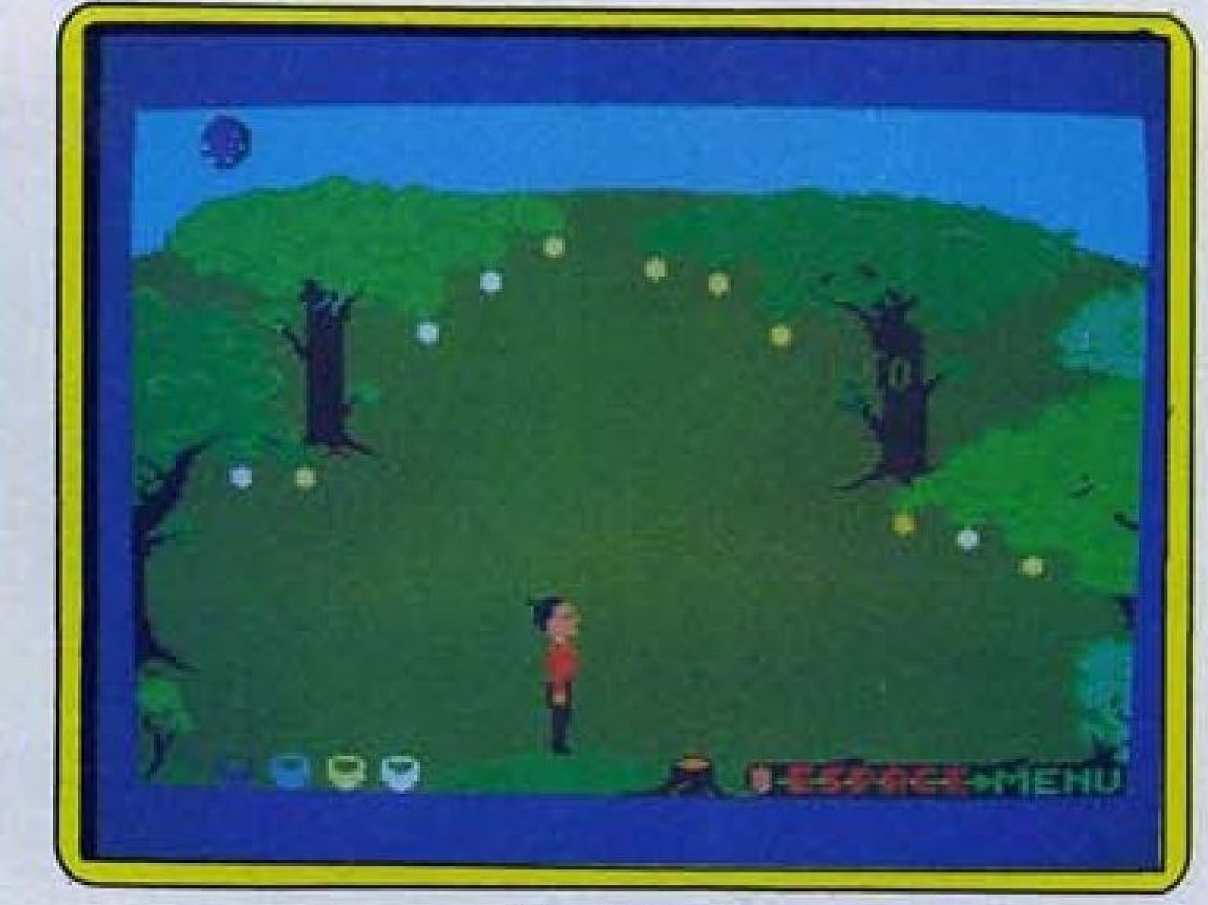
Laurent Coullette
95100 Argenteuil.

Merci pour les encouragements. Chaque mois, nous cherchons à nous dépasser. La couverture du numéro 23 a été réalisée par Jérôme Tesseyre.

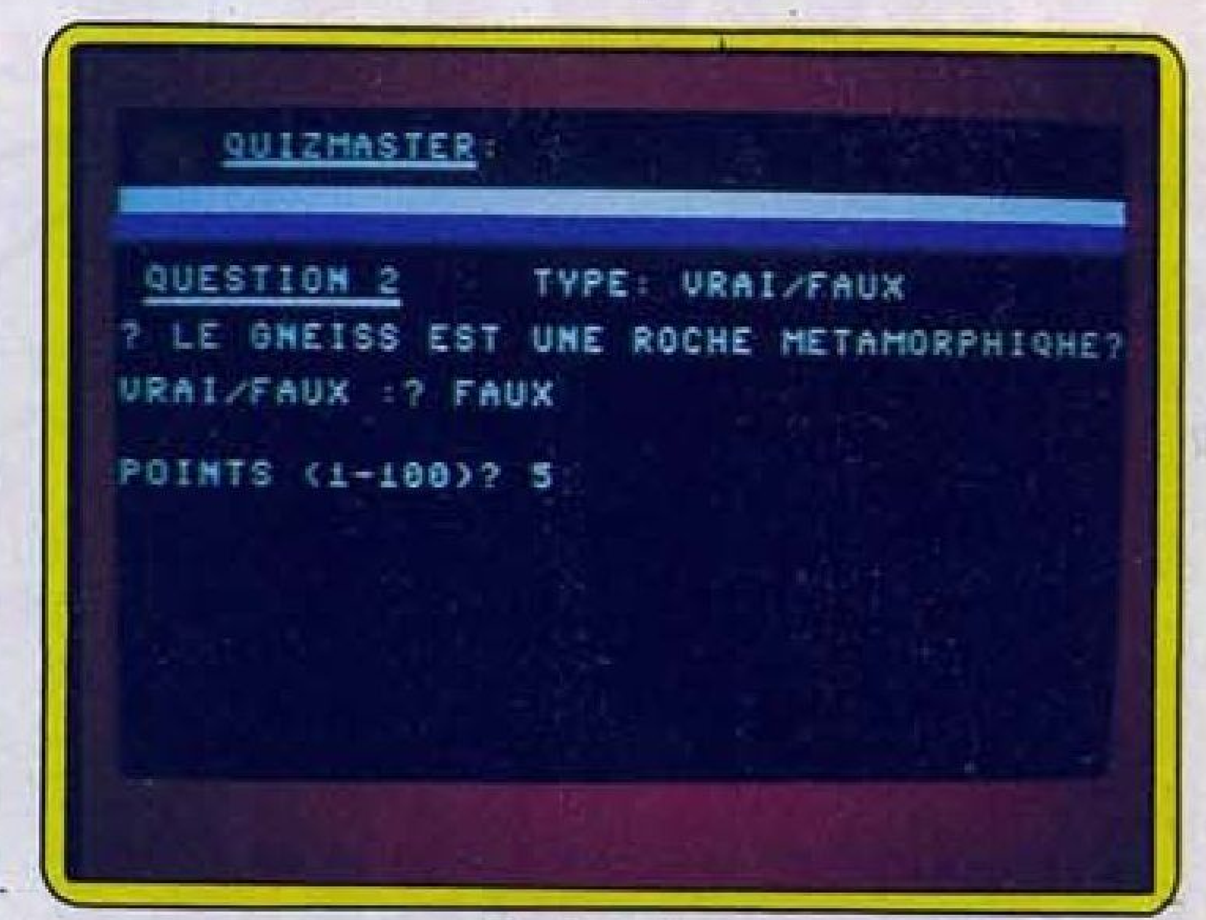
La puce et le maître



Microssilo



Planète Base



Quizmaster

MICROSILLO

$U = RI$; $e1 = Vb1 - Va2$; $Re = \frac{Va - Vb}{I}$ ... Si toutes ces formules vous sont totalement inconnues, ou si au contraire elles n'ont plus aucun secret pour vous, passez à la page suivante ! Mais si elles sont déjà apparues sur un tableau noir, sous la craie d'un professeur de physique au sourire un rien sadique, ce logiciel vous concerne. *Microsillo* est en effet un simulateur d'analyse sur oscilloscope. Vous voilà en quelques minutes le roi du bricolage électrique. Vous construisez des circuits en courant continu ou alternatif, placez au choix des résistances, condensateurs, inductances, générateur de tension. L'ordinateur, docile, indique ampérage, voltage, etc., et trace la sinusoïde correspondante. En quelques instants, plusieurs expériences peuvent être menées, ce qui permet de mieux appréhender les phénomènes électriques.
Dans une seconde partie, le logiciel propose une série d'exercices d'application.
Microsillo est un logiciel original, unique en son genre. Très facile à l'emploi, grâce à l'utilisation du crayon optique ou des flèches curseur, il recèle de bonnes possibilités. Bien sûr, il traite d'un sujet très spécifique, qui limite obligatoirement sa durée de vie, mais ne lui ôte en aucun cas ses qualités, ce qui le destine plutôt à des lycées, clubs, ... ou grandes familles ! (Disquette Infogrames pour *TO 7/70* et *MO 5*).

PLANETE BASE

Le monde s'est bâti sur le commerce et le troc. Apprendre cette dure réalité à nos chères têtes blondes telle est la mission que s'est fixée Loriciels. Ne vous méprenez pas, *Planète Base* n'est pas un cours d'économie ni de marketing, mais un apprentissage à la numérotation et une introduction aux bases, addition et soustraction comprises. Son but est explicite : entraîner les enfants à des activités d'échanges régies par des règles. Etant donné le caractère un peu rébarbatif du concept pour un enfant de 6-7 ans (cours préparatoire et cours élémentaire 1), Loriciels s'en tire avec tous les honneurs. Plus qu'un cours il s'agit d'un jeu. Peppo doit s'approvisionner en pommes rouges chez l'épicier pour nourrir son copain le Kangourou, en un temps limité. Comble du décevant, ces fameuses pommes ne poussent pas dans les vergers de la planète Base. La monnaie courante : des pommes multicolores de valeur différente que l'enfant (alias Peppo) ramasse avec un panier de la couleur correspondante. Les échanges sont régis suivant la base sélectionnée au départ (2 à 12 et héxadécimales). Chose rarissime l'animation et les graphismes s'avèrent à la hauteur du contenu, les arbres ressemblent à des pommiers et Pippo lève le bras pour cueillir les fruits ! L'accompagnement sonore du plus pur style « fest-noz » breton ne nous a pas subjugué. A chacun ses goûts. (K7 Loriciels pour *Amstrad CPC 464* et *664*).

QUIZMASTER

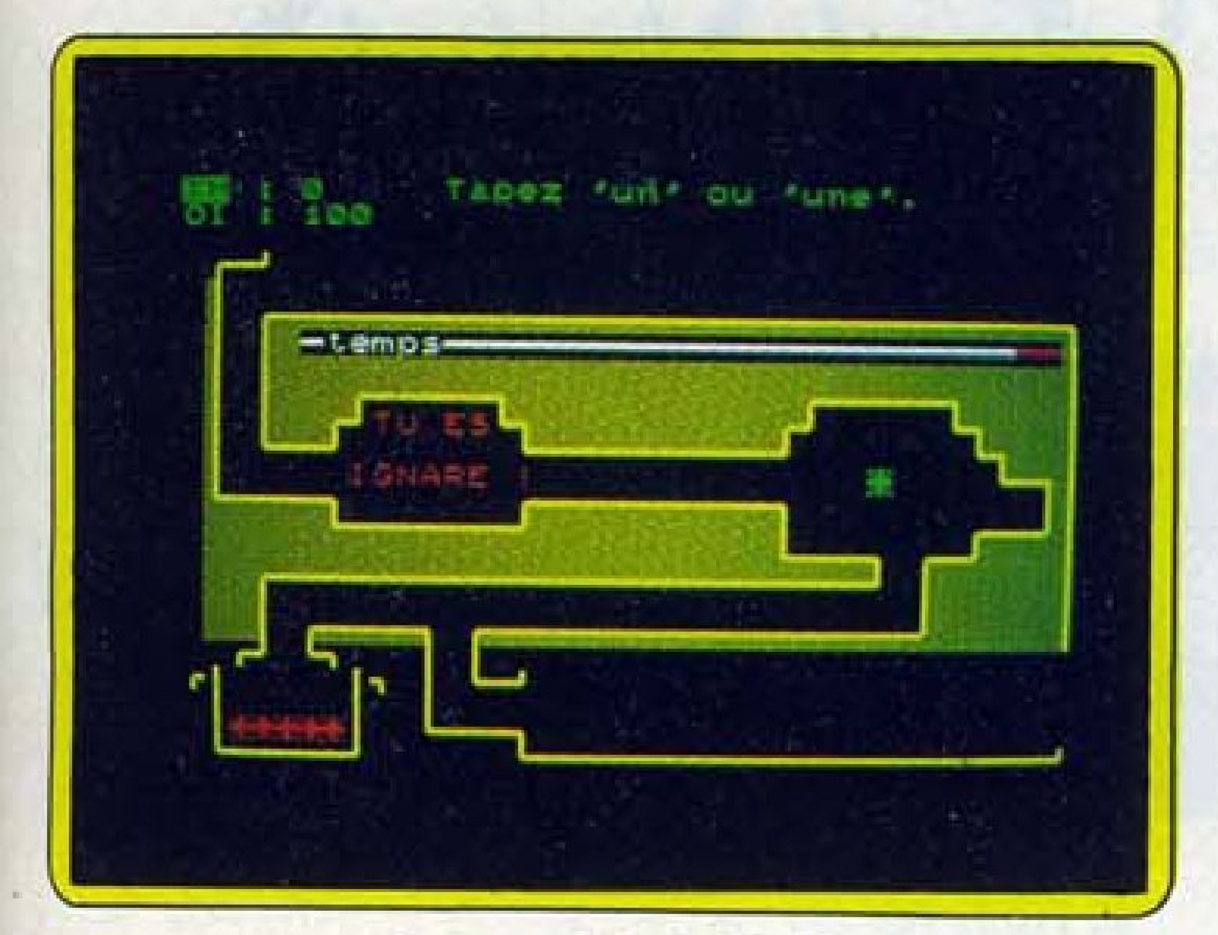
Le quiz est une méthode de contrôle des connaissances typiquement américaine. Pas de diversion ni d'ambiguité possibles. On sait ou on ne sait pas. Son équivalent en France s'appelle le Q.C.M. (question de choix multiples), le questionnaire vrai/faux. Moyennant quoi *Quizmaster* est plus qu'un simple quiz puisqu'il propose en sus une alternative « réponse exacte » à caractère qualitatif. Vous posez une question sous la forme « qui » ou « quel » pour laquelle vous fournissez un choix de trois réponses. Jusque là tout va bien, les problèmes s'annoncent quand on sait que l'ordinateur n'enregistre comme bonne que la première. Afficher un score sans faute devient un jeu d'enfant. Poussé à l'extrême, point n'est besoin de lire la question. Dommage car mis à part cette incohérence, *Quizmaster* se révèle le fleuron de la catégorie questionnaire en kit. Les questions/réponses sont aisément modifiables, le temps de réponse modulable (une à cinq minutes) ainsi que le nombre de joueurs et le score affecté à chaque question. Permettant la sauvegarde et l'impression des résultats comme des questions *Quizmaster* peut être utilisé comme outil d'évaluation. Soignez votre orthographe et n'hésitez pas à passer une soirée de travail pour construire le questionnaire. Etes-vous prêt à ce sacrifice ? (Disquette Procep pour *C 64*).

ORTHOCRACK I, II, III, IV

Trois cassettes et une disquette pour ces quatre programmes complémentaires. Venez vous entraîner aux règles simples de l'orthographe. *Orthocrack I*, tout d'abord, s'intéresse uniquement à la connaissance des genres masculin ou féminin ; à vous de donner la réponse. Dans un décor simili-arcade, un terme s'affiche en haut de l'écran. Tapez « un » ou « une » selon le genre du mot puis pressez « return ». Votre réponse se concentre alors en une petite boule qui s'élance dans les « couloirs » de la machine. Selon l'exactitude de votre choix, la boule en question vous félicite ou plonge dans le réservoir de vos lacunes ! Trois mauvaises réponses... C'est alors la fin de la partie. *Orthocrack II* s'intéresse pour sa part au sin-

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
MUSIQUE 1	Technimusique	Cassette	EXL 100	Solfège	* * * *	* * * *	* * *	A
MICROSILLO	Infogrames	Disquette	TO 7/70 et MO 5	Electricité	* * *	* * * * *	* * * * *	C
QUIZMASTER	Procep	Disquette	C 64	Questionnaire	* * *		* * *	C
PLANETE BASE	Loriciels	Cassette	Amstrad CPC 64	Calcul		* * * * *	* * * *	B
ORTHOCRACK I, II, III, IV	Hatier	Cassette et disquette (IV)	Oric, Atari MO 5 et TO 7, Apple II	Orthographe	* * *	* * * *	* * * *	B

En avant la musique. Crack en orthographe ou spécialiste de l'oscilloscope, l'ordinateur ne doute de rien. Il s'intéresse à tout, et passe, par logiciels interposés, de la physique au solfège, du calcul au Q.C.M. Voici la vendange du mois.

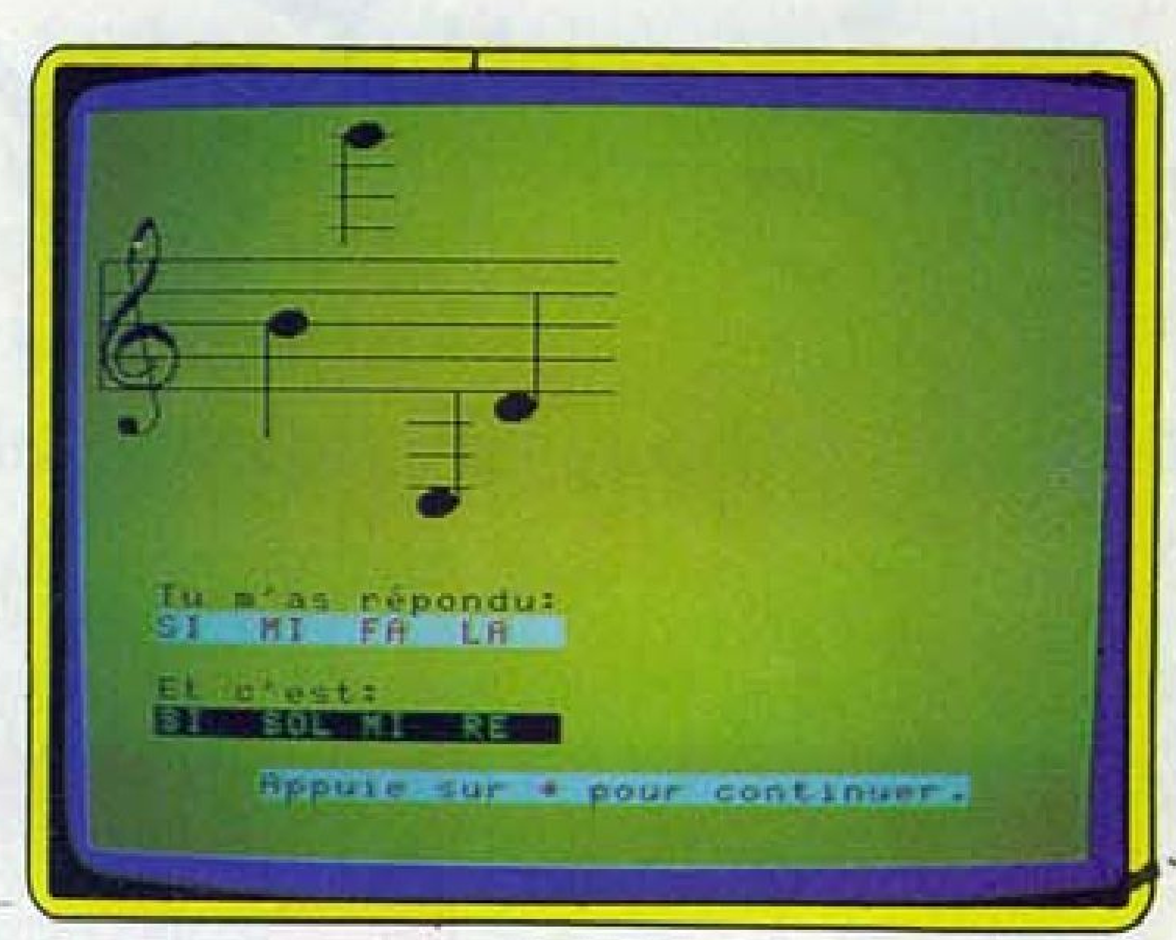


Orthocrack I, II, III, IV

gulier et au pluriel de certains noms courants. Quant au troisième programme, sans aucun doute le plus délicat pour les très jeunes, il contrôle vos connaissances en matière de conjugaison. Rassurez-vous, seul le présent de l'indicatif est à la fête ! Jamais trois sans quatre... crescendo dans la difficulté. On conjugue toujours mais à tous les modes, du conditionnel au subjonctif. Avec plus de 12 000 formes verbales différentes en mémoire, dont les plus vicieuses, il y a de quoi perdre son latin ! Les « ignares » décernés par l'ordinateur risquent de pleuvoir. Attention, le quatrième du nom, à la différence des précédents, n'existe qu'en disquette sur *Apple II*. Pour ces trois derniers jeux, le principe et la présentation sont identiques à ceux d'*Orthocrack I*. La simplicité des questions proposées, sans pour autant porter préjudice à la qualité du travail, adresse ces logiciels éducatifs aux jeunes enfants. L'originalité du jeu et sa bonne présentation graphique sauront stimuler tous les participants. (Cassette et disquette Hatier pour *Atari/Oric/MO 5, TO 7* et *Apple II*.)

MUSIQUE 1

Ce cours de solfège utilise les possibilités de la synthèse vocale de l'*EXL 100* pour aider à l'apprentissage de la lecture des clés de fa et de sol. Au début de l'exercice, on choisit la note la plus haute et celle la plus basse, le nombre de notes à reconnaître, la durée de la visualisation de la portée. Ensuite, il s'agit de réécrire la portée. Pour chaque note posée, l'ordinateur écrit son nom en toutes lettres à l'écran et la dit à haute voix. Petit logiciel simple, *Musique 1* permet l'initiation sans douleur à la lecture musicale. Un regret : les notes ne sont pas jouées. Cela aurait permis en même temps d'éduquer l'oreille. (K7 Technimusique pour *EXL 100*).



Musique 1

se trouve au moulin. Il faut taper « examine the ladder » puis « take the rung ». Ensuite, retourner au drawbridge et indiquer « turn the wheel » puis « lock the wheel ». Par contre, je n'arrive pas à trouver la clé. Help !

Jean-Pierre

Pour François (Tilt n° 23) dans Wolfenstein II, la bombe se trouve cachée derrière une des nombreuses portes du premier étage. Pour ouvrir la porte, il suffit de se mettre à côté et de viser avec le révolver avant d'appuyer sur la barre d'espacement. Certaines portes s'ouvrent, mais d'autres, contenant les objets importants comme un couteau, un ouvre-boîte, la bombe ou un passage secret resteront fermées. Seul un code à trois chiffres les ouvrira.

Gilles

Je lance un ultime appel aux lecteurs de Tilt, car je suis bloqué depuis des jours et des nuits dans le - terrible - donjon de Knight lore.

Tristan

Je réponds à Jean-Luc (Tilt n° 22) à propos de Masquerade. Il doit retourner dans le souterrain par la grille qui se trouve derrière la palissade électrifiée. Elle s'ouvre en la frappant avec le marteau. A l'intérieur du souterrain, il devra couper un cure-dent dans le bloc de balsa avec le rasoir. ***Le cure-dent sert à ouvrir la cage du gorille*** *après l'avoir tué, grâce à une fleur (il existe d'autres méthodes pour le tuer, mais il semble que ce soit la meilleure). Dans la cage, poser l'oiseau, précédemment amadoué avec le pop-corn. Avant de s'envoler, celui-ci laissera une allumette. Avant d'allumer la dynamite, il faut la poser par terre. Celle-ci fait un trou dans le sol par lequel on accède à un tunnel.*
Dans Le casse, en réponse à Guillaume (Tilt n° 22), pour entrer en contact avec les complices, il faut demander un verre de Saint-Emilion au bar. Le reste coule de source jusqu'à la fuite de gaz. Incident que je n'arrive pas à résoudre.

Jacqueline

Dans Amazon, comment traverser la rivière ?
Un tuyau pour Sorcellerie III : pour aller au-delà du premier niveau, les personnages doivent-être tous neutres ou non alignés. Mais comment descendre au-delà du troisième niveau ?

Pascal

Pour répondre à Stéphane (n° 23), dans Le diamant de l'île maudite, la clé qui ouvre la grille se trouve dans le paquet de cigarettes qui est dans le tiroir de la table. Après avoir ouvert cette grille, on accède à la seconde partie. Mais je suis moi-même bloqué dans la seconde partie. Comment arriver jusqu'à la grille sans se faire voler les objets par le fantôme ? Et comment démarrer l'hélicoptère ?

Frédéric

Je viens à l'aide d'Olivier (n° 22) qui n'arrive pas à entrer dans le jardin de la maison dans Arsène Lupin. Il faut avoir la corde et le couteau, grimper à l'arbre, sauter dans le jardin, puis dans la piscine, ***tuer le crocodile avec le couteau,*** *et fouiller la piscine. Bonne chance pour la suite.*

Fabrice

Qui me sauvera dans The Underworld sur Spectrum ? Les monstres me résistent !

Yvan

Dans Entombed, je n'arrive pas à sortir de la salle bloquée par une boule rouge. ***Que doit-on faire dans la salle avec l'oiseau vert ?*** *Et comment aller sur les côtés dans la salle avec les quatre morts et leur musique ?*

Chung

Pour ceux qui n'ont pas réussi à sortir du donjon après avoir pris L'Aigle d'or voici comment procéder. Allez prendre l'aigle en plomb, la clé en or, et quand vous êtes au donjon, prendre l'aigle d'or, baissez-vous pour éviter la flèche, allez vers la cheminée avec la clé. Un passage secret s'ouvrira. Vous êtes sauvé !

Franck

Dans Jewels of Babylon, je reste coincé dans le bateau après avoir accosté sur l'île.
Dans Forest at world's end, je ne dépasse pas la ferme au nord, la hutte des bucherons au nord-est, la vallée des ombres au sud, le gouffre au sud-est et les forêts à l'est. Comment aller plus loin ?
Ma fiancée va-t-elle mourir pétrifiée *ou quelqu'un saura-t-il me dire comment dans The rocky horror show, reconstituer le de-medusa ?*

Clément

Je suis bloqué dans Dallas Quest. Arrivé à la poste, j'ai découvert la trappe avec l'échelle et le flash. Mais je n'arrive à rien. J'ai tout essayé, mais l'ordinateur ne veut rien accepter. Aidez-moi !

Marc

Je réponds à Milo pour Jewels of Babylon. Dès la première image quand on est sur le pont pour descendre dans la barque il faut dire « climb down ladder » puis on va jusqu'à l'île avec l'instruction « now n » et à partir de là, plus rien à faire ! Plusieurs de mes connaissances, dont un prof d'anglais (!) sont bloquées. Comment continuer ? Je ne me sors pas non plus dans Message for Andromeda, dès l'atterrissage sur la planète après la lecture du message.

Stéphane

S.O.S. ! Je n'arrive pas à parler au fantôme de la Pierre magique et la porte au nord dans le château est toujours verrouillée.

Joël

Qui pourrait me donner le plan du labyrinthe de la face B de Tyrann pour Oric ?

Bruno

Dans Meurtre à grande vitesse (version Amstrad) le code de la malette est 6275. Je suis coincé pour décoder le texte avec le micro portable. Une dernière question : où puis-je trouver le numéro de téléphone pour faire fonctionner le minitel ?

Laurent

En réponse à Fabien (n° 23) pour Le diamant de l'île maudite. Tu ne peux pas ouvrir la porte. Il faut que tu passes par derrière. Ensuite, ouvre la grille, à droite, descends, fais demi-tour, ouvre la grille et là, tu seras au début de la seconde partie.

Jean

Voici quelques conseils pour Olivier et Pascal dans Brocéliante (n° 22). L'anneau sert à libérer la personne emprisonnée dans la statue. Pour prendre les objets gardés par le chat, il faut trouver les souris. Celles-ci se dissimulent dans le cercueil placé dans le chariot (« aller chariot » ; « ouvrir cercueil »).
Pour Eureka (Moyen Age), ***les carottes que l'on doit donner au lapin s'écrivent avec deux « r »,*** *mais comment enlever la harpe du sac ?*
Pour Hulk, après avoir appuyé sur le bouton et avant de s'être mordu la lèvre, il faut secouer l'éventail (« wave fan »).
Pour Masquerade, en réponse à Renaud qui ne savait pas comment utiliser le « bra » (n° 23). Tout d'abord, il ne faut pas porter le « bra » mais seulement le prendre (« get bra »), puis taper « insert rock » et « sling rock ». La pierre se trouve dans la cage du serpent. Pour Jean-Luc (n°22), il faut mettre la carte dans la fente située près d'une porte dans le théâtre, le rasoir sert à découper le balsa, on y trouve un tire-bouchon qui permet d'escalader le bloc de balsa et un cure-dent qui sert à ouvrir la cage du gorille.

Vincent

Pour répondre à Eric (n° 23), les Gremlins meurent en voyant la lumière. Il suffit donc d'allumer la caméra pour les tuer.
Dans Le mystère de Kikekankoi que doit-on faire lorsqu'on se trouve dans la trappe souterraine ?

Philippe

Voici quelques conseils pour Intérieur. Il faut ouvrir le tiroir du haut, prendre une feuille, un crayon, la bague, le message, écrire « Natacha » sur la feuille, mettre la feuille dans la bague, tourner à droite, mettre la bague sur le pigeon, ouvrir la fenêtre et la cage. Bonne chance !

Florence

J'ai des démêlés avec « Eureka ». Dans la Rome antique, je suis bloquée au camp romain. Je n'arrive pas à passer le garde pour prendre l'aigle.

Jean-François

Dans « Eureka », époque romaine, ***quand la galère coule,*** *je me retrouve dans l'eau et à chaque fois,* ***je me noie.*** *Que faire ? De plus, à Colditz, je n'arrive pas à me servir de la corde.*

Olivier

En réponse à Pascal pour Le sceptre d'Anubis, dans la pyramide il y a une salle où l'on observe des motifs sur le mur. Appuie sur l'œil, sans oublier que la couleur préférée du pharaon est le vert.

Alain

Pour John Simon, à propos de Valhalla, inutile d'essayer d'entrer dans les maisons, la règle précise que c'est impossible. A l'usage, il s'avère qu'elles représentent des sorties de certains lieux secrets accessibles par des moyens détournés, tel le saut. Pour Laurent, à propos de Twin Kingdom valley, le moyen d'éclairage est obtenu par la lampe qui se trouve dans la cabane et tu ne pourras l'allumer qu si tu es allé chercher une pierre à fusil (flint) dans la carrière à l'ouest de la route. Lorsqu'elle sera épuisée, une réserve d'huile peut être trouvée dans l'atelier du château du roi du désert.
A mon tour de poser deux questions : où se trouve la clé qui ouvre la porte au fond du « dusty corridor » dans Jewels of Babylon ? Et dans Empire of Karn, ***comment se débarrasser du serpent qui protège le diamant ?***

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.